ΘΕΜΑ: FLIGHT SIMS: ΙΠΤΑΜΕΝΟΙ ΚΑΙ... ΤΖΕΝΤΛΕΜΕΝ! **ΑΦΙΕΡΩΜΑ:** Η ΙΝΤΕΡΝΕΤΙΚΗ ΕΛΛΑΔΑ - ΜΕΡΟΣ Β'

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master

CD-ROM



ΤΕΥΧΟΣ 131 1 ΝΟΕΜΒΡΙΟΥ 2000 ISSN 1105-5472 1.700 ΔΡΧ.

Baldur's Gate II

Role Playing δίχως όρια!

HINTS & TIPS
ΔΕΚΑΔΕΣ CHEATS ΓΙΑ ΤΑ ΑΓΑΠΗΜΕΝΑ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

EMULATORS' CORNER
ΟΛΑ ΤΑ ΝΕΑ ΑΠΟ ΤΟΝ ΘΑΥΜΑΣΤΟ ΚΟΣΜΟ ΤΩΝ EMULATORS

PC EXPERT
ΝΕΟ-ΛΟΥΔΔΗΤΕΣ

ΠΡΙΝ ΑΓΟΡΑΣΕΤΕ
...DVD-ROM DRIVE

HOT STUFF
ΟΙ ΝΕΟΙ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΕΣ ΤΗΣ AMD

DO IT YOURSELF
INOCULATE-IT PERSONAL EDITION

MOST WANTED
AIRPORT

PROGRAMMING
GAME PROGRAMMING ΚΑΙ DIRECTX

GAME REVIEWS


BLAIR WITCH PROJECT


KISS PSYCHO CIRCUS



MIDTOWN MADNESS 2


METAL GEAR SOLID


REACH FOR THE STARS

Οι άσσοι δεν αρκούνται σε φτηνές συγκινήσεις.

Για να νιώσεις τη συγκίνηση της πραγματικής πτήσης, πρέπει να παλέψεις με τις αμείλικτες δυνάμεις της φύσης. Να κρατιέσαι γερά ενώ αυξάνεις τις στροφές των κινητήρων σου. Να απολαμβάνεις τη στιγμή που οι τροχοί σου περνούν ξυστά πάνω από το υπόστεγο. Ποτέ όμως μέχρι τώρα δεν έχεις νιώσει κάτι τόσο δυνατό όπως με το νέο joystick **SideWinder® Force Feedback 2**.

Το νέο SideWinder Force Feedback 2 πηγαίνει την τεχνολογία στα όρια της, με τη χρήση ενός επεξεργαστή επόμενης γενιάς. Αποδίδει πάνω από 100 διαφορετικές αισθήσεις, με περισσότερη δύναμη και ταχύτητα από ποτέ, μετατρέποντας περισσότερα από 200 παιχνίδια που δέχονται force feedback στις πιο ζωντανές εμπειρίες που έχεις ποτέ φανταστεί. Γι' αυτό, την επόμενη φορά που θα πιάσεις μοχλό φρόντισε να έχεις προσδεθεί.



MICROSOFT
SIDEWINDER®
FORCE FEEDBACK 2

Microsoft

WIN

EDITORIAL

Η λαϊκή σοφία -με τα αποφθέγματα της οποίας σας έχω ζαλίσει τον τελευταίο καιρό, το παραδέχομαι- μας λέει ότι "αρχηγού παρόντος πάσα αρχή παυσάτω". Από τη στιγμή, λοιπόν, που έσκασε μύτη το "Baldur's Gate II" στα ράφια των καταστημάτων, εμείς τι άλλο να πούμε; Το λόγο έχει πια το κορυφαίο CRPG των τελευταίων χρόνων, το οποίο περιμένει απλώς να το απολαύσετε.

Το "Baldur's Gate II: Shadows of Amn" διαθέτει ένα καλοδουλεμένο σενάριο, με δεκάδες υποαποστολές, υποβλητική ατμόσφαιρα, όμορφα γραφικά και ήχο, ενώ ενσωματώνει μία υποδειγματική προσαρμογή (για παιχνίδι υπολογιστή) της 2ης έκδοσης των κανόνων των AD&D (με ορισμένα από τα χαρακτηριστικά της 3ης έκδοσης!). Οι γρίφοι που θα κληθείτε να λύσετε είναι πολλοί και διάφοροι (από puzzles μέχρι μαθηματικά προβλήματα), ενώ τα τέρατα που θα αντιμετωπίσετε φτάνουν τα 130. Ορεξη να έχετε και αρκετό χώρο στο σκληρό δίσκο (για τα saves!).

Ενα έτερο ενδιαφέρον παιχνιδάκι είναι το "Blair Witch Volume 1: Rustin Parr", το οποίο κινείται στο μεταίχμιο ανάμεσα στα adventure και τα action games. Οποιεσδήποτε κι αν είναι οι εντυπώσεις σας από την ομώνυμη ταινία (πάνω στην οποία βασίστηκε σε γενικές γραμμές το παιχνίδι αυτό), αξίζει τον κόπο να του ρίξετε μια ματιά, καθώς είναι κάτι αρκετά διαφορετικό.

Περνώντας στα καθαρά action games, αξίζει να σταθούμε στο "Metal Gear: Solid", το οποίο αποτελεί μεταφορά του ομώνυμου παιχνιδιού από το PlayStation στα PCs, μάλιστα μετά τη συνεργασία της Konami με τη Microsoft! Οσοι ασχολείστε με κονσόλες -θου, Κύριε!- θα γνωρίζετε ότι το εν λόγω παιχνίδι βγήκε στο PlayStation εδώ και περίπου έναν χρόνο. Ε, στο PC βγήκε όπως ακριβώς το θυμάστε στο PlayStation: καμία διαφορά...

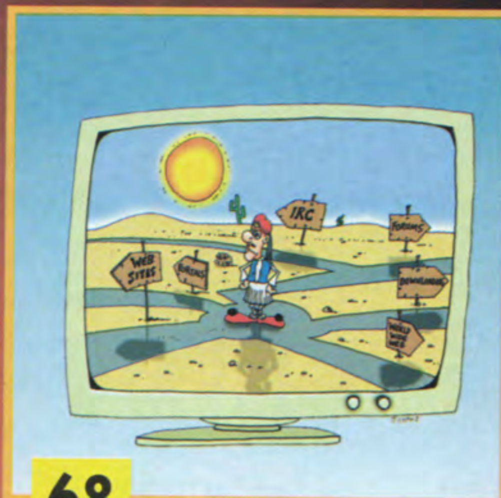
Τελειώνοντας, να υπενθυμίσω ότι τα χαλιά έχουν το κακό συνήθειο να αναπτύσσουν στατικό ηλεκτρισμό. Για το λόγο αυτόν, τώρα που θα στρώσετε το σπίτι, αποφύγετε τα πολλά - πολλά με το mainboard!

Γιάννης Πατρίκος

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

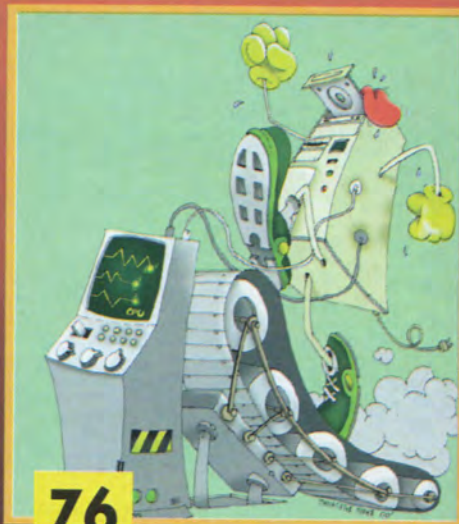
ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

ΘΕΜΑΤΟΓΡΑΦΙΑ



68 **Η... δικτυωμένη Ελλάδα**

Το δεύτερο μέρος του αφιερώματος στο ελληνικό "γίγνεσθαι" στο χώρο του Internet.



76 **PC Benchmarks**

Ελέγξτε τις επιδόσεις του υπολογιστή σας.



80 **Ιπτάμενοι και Τζέντλεμεν**

Ο υποσμηναγός Φουρνιστάκης σας συμβουλεύει περί flight simulators.

GAMECLUB



94 Kiss Psycho Circus
Το γνωστό συγκρότημα έρχεται στις οθόνες μας.



110 Midtown Madness 2
Η τρέλα στους δρόμους της πόλης επιστρέφει.



118 Starcraft Sickel
Ενα expansion pack για το Brood Wars δημιουργημένο από φίλους του παιχνιδιού.

PC master CD-ROM

ΜΕΛΟΣ ΤΗΣ FIPP FAEP

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress A.E. Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 9238672, fax: 9216847, e-mail: pcmaster@compupress.gr
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ**: Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ:** Γιάννης Πατρίκος, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ**: Βαγγέλης Κράτσας, **ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:** Αγάπη Λαλιώτη, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING**: Λουκία Ταλιαδώρου, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Ζοζέφ Φίλο, **ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ CD-ROM:** Βαγγέλης Κράτσας, Ζωή Μαρμαρά, Ηλίας Καφούρος, Πέτρος Παπαθανασίου, **ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ**: Derek dela Fuente, Βαγγέλης Αλευρίτης, Παναγιώτης Ανδριανέσης, Θόδωρος Αργιαδίτης, Γιάννης Βογιατζής, Γιώργος Ιωσηφίδης, Γιάννης Καλοσκάμπης, Ηλίας Καφούρος, Νίκος Κόντης, Γιώργος Κυριακός, Δημήτρης Μανούσος, Ζωή Μαρμαρά, Σπύρος Μορφονιός, Νάσος Μπέλλος, Σωτήρης Μπέλλος, Γιάννης Παναγάκης, Πέτρος Παπαθανασίου, Δημήτρης Σελλούντος, Αντώνης Σκουλικάρης, Κώστας Σπυρόπουλος, Ιωάννης Τζοΐτης, Βασίλης Τουλιάς, Ανδρέας Τσουρινάκης, Μανώλης Φουρνιστάκης, **ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ**: Πάρης Κοντόγγονας, **ΣΚΙΤΣΟ/ΚΟΜΙΞ**: Παναγιώτης Λύρης, **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ**: Μαρίλη Ηλιάδου, Ασπασία Θεοδοσίου, **MARKETING**: Ελενα Χαβιάρα, Σωτήρης Τρόντζος, **ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ/ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ:** Αντώνης Ρούσσος,
ART DIRECTOR: Κάτια Σάαντα, Μαίρη Λυμπέρη, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.**: Βάσω Τσόρλαλη, **D.T.P./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ**: Βασίλης Ευσταθίου, Κώστας Ντούγκας, Θέμης Σκούφης,
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ: Ηρώ Σταμπούλου, **ΔΙΟΡΘΩΣΗ**: Ολγα Τυμπακιανάκη, Δώρα Γιακουμή **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Γιώργος Λαζαρίδης, **ΠΑΡΑΓΩΓΗ**: Γ. Κάργιαννης
ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Κ. Πέππας, **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας, **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** Ελλη Μαστρομανώλη,
ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: Χρωμοανάλυση, **ΜΟΝΤΑΖ-ΕΚΤΥΠΩΣΗ:** COPY PRINT, **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ:** ΚΑΒΒΑΔΙΑΣ, **ΔΙΑΘΕΣΗ-ΔΙΑΝΟΜΗ:** ΕΥΡΩΠΗ-ΠΡΑΚΤΟΡΕΙΟ ΔΙΑΝΟΜΗΣ ΤΥΠΟΥ

Σε αυτό το τεύχος το συνοδευτικό CD-ROM του "PC Master" περιέχει όλα τα... ελέη του Κυρίου: 4 playable demos (Escape from Monkey Island, No One Lives for Ever, Reach for the Stars και Championship Manager 00/01) και άλλα τόσα rolling demos (Empire Earth, Legend of the Prophet & the Assassin, Mafia, Necronomicon) - ξέχωρα, βέβαια, τα πάντοτε ενδιαφέροντα extras. Η μόνη ουσιαστική διαφοροποίηση έχει να κάνει με την απουσία των drivers σε αυτό το τεύχος, λόγω ελλείψεως χώρου. Μεταξύ μας, πιστεύω πως σίγουρα προτιμάτε κάνα demo παραπάνω, και ας "τρώει" τη θέση των drivers. Καλή σας διασκέδαση, λοιπόν, και ραντεβού σε 15 ημέρες.

Επιμέλεια: Ηλίας Καφούρος
kafouros@compupress.gr

DEMOS

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

Εταιρεία: *LucasArts*
Απαιτήσεις: *Pentium 200MHz, 32MB RAM, 3D accelerator (με υποστήριξη OpenGL ή Direct3D)*

Ακόμη και αν δεν ασχολείστε με adventure games, δεν μπορεί να μην έχετε ακουστά τα παιχνίδια Monkey Island. Πρόκειται για μια σειρά -τριών- παιχνιδιών που ξεχώρισαν μεταξύ άλλων για τον άψογο χειρισμό τους και, φυσικά, για το άφθονο χιούμορ που διαθέτουν. Μάλιστα, δεν είναι λίγοι οι χρήστες που ασχολούνται ακόμη και σήμερα με τα δύο πρώτα! Επειτα από πολύ καιρό, λοιπόν, η LucasArts ετοιμάζεται να κυκλοφορήσει το 4ο μέλος της "οικογένειας" αυτής, το Escape from Monkey Island. Το παιχνίδι ξεκινά με την επιστροφή του Guybrush και της συζύγου του, κυβερνήτη Elaine, στο Melee Island μετά το ταξίδι του μέλιτος. Αμα τη επιστροφή τους, όμως, διαπιστώνουν πως πολλά πράγματα έχουν αλλάξει: η Elaine θεωρείται νεκρή, το κυβερνητικό κτίριο προορίζεται για κατεδάφιση και ο μεγαλύτερος αντίπαλός της προορίζει τον εαυτό του για αντικαταστάτη της. Και δεν είναι μόνον αυτά, αφού πολλά πράγματα έχουν αλλάξει σε όλη την περιοχή της Καραϊβικής. Θα μπορέσετε εσείς, ως Guybrush φυσικά, να ξαναφέρετε τη γαλήνη και την ησυχία σε αυτήν την πολυτάραχη περιοχή; Πάρτε πρώτα μια ιδέα από το παρόν demo, για να σχηματίσετε ιδία άποψη για το παιχνίδι αυτό.



NO ONE LIVES FOR EVER

Εταιρεία: *Fox Interactive*
Απαιτήσεις: *Pentium II 300MHz, 64MB RAM, Direct3D*

Το εν λόγω παιχνίδι είναι ένα κατασκοπευτικό action-adventure game, η δομή και η εξέλιξη του οποίου θυμίζουν εντονότατα τις σχετικές ταινίες και τα τηλεοπτικά shows της δεκαετίας του '60 (δράση, χιούμορ, δολοπλοκίες κ.ά.). Εσείς θα παίξετε το ρόλο του πράκτορα Archer, ο οποίος εργάζεται για λογαριασμό μίας μυστικής αντιεγκληματικής οργάνωσης. Εξοπλισμένοι με μια ικανοποιητική ποικιλία συμβατικών και πειραματικών όπλων και gadgets, ξεκινάτε την περιπλάνησή σας σε πολλά εξωτικά μέση, προκειμένου να φέρετε εις πέρας τις αποστολές που σας αναθέτουν. Προσοχή, όμως, στους αντίπαλους πράκτορες, οι οποίοι θα σας στήνουν παγίδες και ενέδρες, ενώ θα πρέπει να λύσετε και αρκετά μυστήρια που θα πλανώνται στον αέρα. Συνοπτικά το παιχνίδι στην πλήρη έκδοσή του θα περιλαμβάνει:

- 15 single-player και 10 multiplayer αποστολές.



- Περισσότερα από 30 μοναδικά όπλα και gadgets.
- Πολλές ώρες gameplay, με ταξίδια σε εξωτικές περιοχές.
- 20 "κακούς" χαρακτήρες.
- "Δυνατά" οχήματα, τα οποία θα μπορέσετε να χειριστείτε.
- Εντυπωσιακά περιβάλλοντα.



SCREENSHOTS

- Black & White
- Heirs of the Druids

CHAMPIONSHIP MANAGER 2000/01

Εταιρεία: *Sports Interactive*
Απαιτήσεις: *Pentium 233MHz, 16MB RAM*

Το πολυαναμενόμενο Manager Game έχει κάνει πολύ κόσμο να το περιμένει με ανυπομονησία. Θα διαθέτει τα πρωταθλήματα 26 χωρών, μεταξύ των οποίων και το ελληνικό (για πρώτη φορά, μάλιστα). Η



database του είναι τεράστια (περιλαμβάνει περί τους 50.000 παίκτες και προπονητές) και οι νέες προσθήκες πολλές και ενδιαφέρουσες. Μέχρι σήμερα η σειρά Championship Manager είναι με διαφορά η πληρέστερη και καλύτερη του είδους της. Αν και δεν περιέχει καθόλου γραφικά, είναι τέτοιο το βάθος του, που αν ξεκινήσεις να ασχολείσαι μαζί του, δύσκολα ξεκολλάς. Στο παρόν demo μπορείτε να παίξετε τη μισή μόνο εφετινή σαιζόν -περίπου μέχρι τον Δεκέμβριο- και μόνο στο αγγλικό πρωτάθλημα. Δυστυχώς, μέχρι και την ώρα που έκλεισε η ύλη του CD, δεν υπήρχε διαθέσιμο κάποιο άλλο αξιόλογο πρωτάθλημα, πέραν των 4 του -πρώην- Ηνωμένου Βασιλείου (Αγγλία, Σκωτία, Ουαλία και Ιρλανδία). Φυσικά, αν στο διάστημα που μεσολαβεί μέχρι την κυκλοφορία του επόμενου τεύχους έχουμε τυχόν "ευχάριστες εξελίξεις", θα τις βρείτε στο επόμενο CD.

DRIVERS

Στο παρόν τεύχος, όσο και αν ψάξετε για drivers, δεν θα βρείτε. Τούτο διότι απλούστατα δεν υπάρχουν. Από τη μία ο περιορισμένος χώρος του CD, από την άλλη το γεγονός πως δεν κυκλοφόρησε κάτι νέο μέχρι τη στιγμή που "έκλεισε" η ύλη του τεύχους, καθώς και τα πολλά, καλά demos (playable και μη), μας οδήγησαν σε αυτήν την απόφαση. Πάντως, μην ανησυχείτε, το σχετικό section δεν καταργήθηκε, απλώς πήρε μία ολιγοήμερη... άδεια!

REACH FOR THE STARS

Εταιρεία: *SSI & SSG*
Απαιτήσεις: *Pentium 233MHz, 64MB RAM, κάρτα γραφικών 4MB*

Πριν από δέκα και πλέον χρόνια κυκλοφόρησε το πρώτο Reach for the Stars, το οποίο υπήρξε πρωτοπόρο στο είδος του. Τώρα, λοιπόν, η SSI ετοιμάζεται να κυκλοφορήσει το -προσαρμοσμένο στις απαιτήσεις των καιρών- remake του. Αυτό θα εκμεταλλεύεται όλες τις δυνατότητες της σύγχρονης τεχνολογίας και θα περιλαμβάνει 16 νέους ανθρώπινους και εξωγήινους πολιτισμούς, καθώς και εκατοντάδες αστρικά συστήματα και πλανήτες. Ανήκει στην κατηγορία των turn-based space strategy παιχνιδιών και η ιστορία του μας



μεταφέρει στο μέλλον, και πιο συγκεκριμένα στον 23ο μ.Χ. αιώνα. Είναι μία εποχή όπου οι άνθρωποι έχουν αρχίσει και απλώνουν τα... πλοκάμια τους έως τα πέρατα του σύμπαντος και έχουν θεμελιώσει την αποίκηση των πλανητών. Ομως, κάποια στιγμή οι άνθρωποι έρχονται πρόσωπο με πρόσωπο και με άλλες -εξωγήινες- μορφές ζωής και ο μεταξύ τους πόλεμος δεν αργεί να ξεσπάσει. Κάπου εκεί επεμβαίνετε εσείς. Θα πρέπει, λοιπόν, να φτιάξετε διαστημόπλοια, να ανακαλύψετε νέα όπλα, να βρείτε ποιοι πλανήτες είναι πρόσφοροι για αποίκηση και, φυσικά, να πολεμήσετε με τους εξωγήινους. Αν, πάντως, θέλετε να μάθετε περισσότερα πράγματα γι' αυτό το παιχνίδι, δεν έχετε παρά να ανατρέξετε

SOLUTIONS

- Planescape Torment

στο αναλυτικό review του που θα βρείτε στο παρόν τεύχος. Αν δε το σύστημά σας πληροί τις κατάλληλες προϋποθέσεις, εγκαταστήστε και το demo, για να αποκτήσετε ακόμη πιο ολοκληρωμένη άποψη.

EMPIRE EARTH

Εταιρεία: *Stainless Steel*
ROLLING DEMO

Το εν λόγω game μάς έρχεται από το δημιουργό του Age of Empires, Rick Goodman. Ανήκει και αυτό στο χώρο των RTS και όσοι αγάπησαν το AoE, σίγουρα θα ενθουσιαστούν μαζί του. Προσφέρει περισσότερες προκλήσεις και εμπειρίες στους παίκτες, τέτοιες που δεν έχουν ξαναεμφανιστεί σε παιχνίδι του είδους. Σύμφωνα μάλιστα με τους δημιουργούς του, θα θέσει σίγουρα νέα standards στο χώρο, προσφέροντας πρωτόγνωρα και συνάμα πρωτοποριακά στοιχεία. Μένει, βέβαια, να τα δούμε όλα αυτά και στην πράξη. Πάντως, το βιντεάκι είναι πολύ καλό, δεν συμφωνείτε (πώς, δεν το είδατε ακόμη; Μα, καλά, τι περιμένετε;)

LEGEND OF THE PROPHET & THE ASSASSIN

Εταιρεία: *Arxel Tribe*
ROLLING DEMO

Εδώ έχουμε να κάνουμε με ένα adventure game, το οποίο βασίζεται σε σενάριο του γνωστού συγγραφέα Paulo Coelho (μεταξύ άλλων έχει γράψει και τον "Αλχημιστή"). Κεντρικός ήρωας του παιχνιδιού (ο ρόλος που θα παίξετε εσείς δηλαδή) είναι



PATCHES

- Crimson Skies
- Reach for the Stars

ένας ληστής, ο οποίος έχει ως κεντρικό πεδίο δράσης του τις καυτές ερήμους της Συρίας. Και όχι μόνο αυτό, καθώς θα ταξιδέψετε σε πολλές μεγάλες πόλεις της αφρικανικής ηπείρου και θα συναντήσετε πολλούς χαρακτήρες, άλλοτε φιλικούς και άλλοτε εχθρικούς απέναντί σας.

MAFIA

Εταιρεία: *Talonsoft*
ROLLING DEMO

Ασφαλώς η λέξη mafia θα σας φέρνει στο νου Ιταλία, "νονούς" και εξουσία. Ο πλήρης τίτλος του παιχνιδιού είναι Mafia: The City of Lost Eden και ανήκει στην κατηγορία των 3D action τρίτου προσώπου (βλέπετε δηλαδή τη δράση πίσω από το χαρακτήρα). Σκοπός σας είναι να γίνετε από απλό κλεφτρόνι, επίλεκτο μέλος της μαφία. Για το σκοπό αυτόν θα πρέπει



να φέρετε εις πέρας πολλές και διαφορετικές αποστολές (εκτελέσεις, ληστείες και άλλα... καλά). Στο παιχνίδι κυριαρχεί η ατμόσφαιρα της δεκαετίας του '30, τότε που ο υπόκοσμος ήταν στο φόρτε του (όχι ότι και τώρα δεν είναι, απλώς έχει αλλάξει ο "τρόπος"). Δείτε, λοιπόν, αυτό το ενδιαφέρον βιντεάκι.

EXTRAS

Σε αυτό το ξεχωριστό section του CD-ROM, μπορείτε να βρείτε σχεδόν τα πάντα (κατά καιρούς εννοείται, μην τα περιμένετε όλα σε ένα CD!). Ας δούμε λοιπόν τι θα βρείτε στο παρόν τεύχος. Μην ξεχνάτε πως αν έχετε δημιουργήσει και εσείς κάτι το ενδιαφέρον, μπορείτε να μας το στείλετε και, πού ξέρετε, μπορεί να το δείτε σε αυτήν εδώ τη θέση.

- **Adventures on CD:** Εδώ θα βρείτε κάποια παλιά και καλά adventure games, σε πλήρεις εκδόσεις, μαζί με πολλές λύσεις. Προσοχή: Για να μπορέσετε να τα εγκαταστήσετε, θα πρέπει να τρέξετε το αρχείο install.exe μέσα από το root του CD και όχι μέσω του interface αυτού. Το πρόγραμμα έχει κατασκευαστεί από αναγνώστες του περιοδικού μας και πιστεύουμε πως θα σας συναρπάσει!
- **Benchmarks:** Εδώ θα βρείτε όλα τα προγράμματα που αναφέρονται στο σχετικό άρθρο, τα οποία θα σας βοηθήσουν να τεστάρετε τις επιδόσεις του υπολογιστή σας.
- **Carmageddon TDR 2000 Goodies:** Εδώ θα βρείτε δύο πολύ ενδιαφέροντα προγραμματάκια για το τελευταίο Carmageddon TDR 2000. Το πρώτο είναι ένα patch που μετατρέπει τα zombies σε ανθρώπους (ψιτ, μην το πείτε στον... Εισαγγελάτο, γιατί θα μας βγάλει σε κανένα παράθυρο. Οχι τίποτε άλλο, αλλά με τον καιρό που έχει μπορεί να κρυώσουμε), αλλά να ξέρετε πως δεν είναι "επίσημο". Το δεύτερο "εργαλείο", όμως, είναι επίσημο και σας επιτρέπει να δημιουργήσετε ένα νέο όχημα ή και να τροποποιήσετε κάποιο από τα ήδη υπάρχοντα.
- **Interactive Fiction Contest 2000:** Εδώ θα βρείτε όλες τις συμμετοχές του εφετινού αυτού διαγωνισμού (για λεπτομέρειες σχετικά ανατρέξτε στη στήλη "PC Games" του παρόντος τεύχους). Πρόκειται για text adventures, τα οποία θα ενθουσιάσουν τους φίλους του είδους.
- **Pokemon Browser:** Αν σας αρέσουν τα Pokemon, τότε αυτός ο browser θα σας ενθουσιάσει. Πιθανότατα μάλιστα να γίνει ο αγαπημένος σας για τις ώρες που θα σερφάρετε.
- **Spin Software Games:** Εδώ θα βρείτε 9 full version games, αυτής της -πρώην πια- καθαρά ελληνικής εταιρείας software. Πιο συγκεκριμένα, θα βρείτε τα: 10 Δοκιμασίες (τα κείμενα και το σενάριο του οποίου είναι δημιουργία του εκλεκτού μας αρχισυντάκτη - Βαγγέλη, για εκείνη την αύξηση που λέγαμε... Οχι, όχι δεν εννοώ στο μαστίγωμα!), Brickley, Chaos the Game, Decathlon Champion, Mind, Silverball, Tarta και Τελευταίος Υπερασπιστής. Ρίξτε τους μια ματιά, καθώς θα κάνετε ένα ευχάριστο ταξίδι πίσω στο χρόνο.

NECRONOMICON

Εταιρεία: *Index Software*
ROLLING DEMO

Σε όσους ασχολούνται με λογοτεχνία φαντασίας και τρόμου, και δη με τα έργα του βασιλιά του είδους H.P. Lovecraft, το όνομα αυτό θα θυμίζει πολλά. Πρόκειται για το περίφημο βιβλίο ("Το βιβλίο των νεκρών" ενός τρελού Αραβα συγγραφέα), το οποίο κρύβει μέσα του απόκρυφα μυστικά για τον κόσμο μας - και όχι μόνο. Πολλά έχουν ειπωθεί για το αν υπήρξε πράγματι ή αν ήταν απλώς επινόηση του ιδίου του Lovecraft. Οπως και να έχει, η ουσία είναι πως ετοιμάζεται η μεταφορά του στους υπολογιστές μας, και μάλιστα από την εταιρεία παραγωγής των Dracula (1&2). Δείτε, λοιπόν, το βίντεο προκειμένου να πάρετε μία γεύση από την ατμόσφαιρά του.

PC



Οι μεγάλοι ηγέτες δεν κάνουν αγγαρείες.

Ό,τι κι αν λένε, το σπαθί δε νικιέται με μυστρί. Με το **SideWinder ® Strategic Commander** μπορείς επιτέλους να συγκεντρωθείς στη διοίκηση του στρατού σου. Γιατί με το πάτημα ενός κουμπιού μπορείς γρήγορα να διατάξεις να χτίζονται μαζικά, τεράστια οικοδομήματα, να συγκεντρώσεις πολυάριθμες μονάδες, ή να πας κατευθείαν σε όποιο σημείο του πεδίου μάχης θέλεις. Ρύθμισέ το με το πληκτρολόγιο και το ποντίκι σου και προγραμμάτισέ το για 72 διαφορετικές ενέργειες. Άσε αυτό να κάνει τις αγγαρείες, ώστε εσύ να είσαι ελεύθερος να εφαρμόσεις τη στρατηγική σου με αστραπιαία ταχύτητα.

Το μόνο που δε μπορείς να κάνεις με το **Strategic Commander** είναι να προετοιμάσεις τους πανηγυρισμούς για τη νίκη σου. Αλλά πού θα πάει, θα γίνει κι αυτό...



MICROSOFT
SIDEWINDER
STRATEGIC COMMANDER

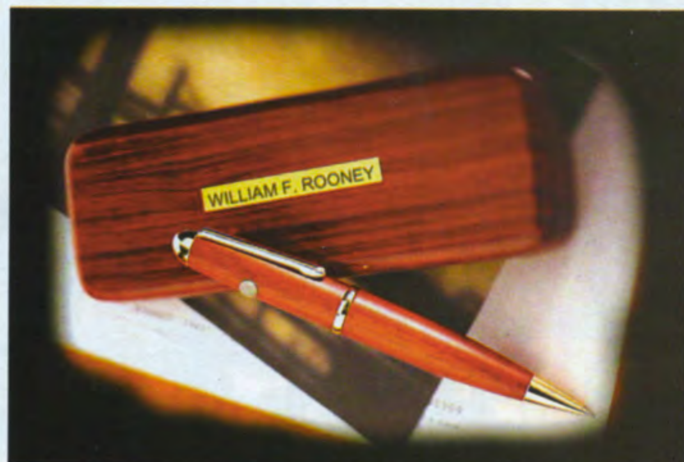
Microsoft

ΣΤΥΛΟ ΜΕ POINTER ΚΑΙ... ΑΙΣΘΗΤΙΚΗ!

ELEGANT ROSEWOOD LASER PEN

Μία καλή πρόταση για δώρο - έρχονται, βλέπετε, οι γιορτές! Το ιδιαίτερο χαρακτηριστικό αυτού του εμφανίσιμου στυλό είναι η δυνατότητά του να "εκτοξεύει" μία κόκκινη ακτίνα laser, ορατή σε απόσταση 1.500 ποδιών. Διαθέτει ένα ανταλλακτικό μελάνης και η θήκη του μπορεί να δεχθεί μέχρι και 20 γράμματα της αλφαβήτου, στην περίπτωση που θέλετε να γράψετε ένα όνομα πάνω της. Η ιδιαίτερη λειτουργία του απαιτεί τρεις μπαταρίες LR44.

info www.igadget.com





ΡΟΛΟΪ ΜΕ ΠΟΛΛΕΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ

CASIO PRT-30K-1V

Τα συνηθισμένα ρολόγια μάς λένε απλώς την ώρα -άντε και την ημερομηνία- και τίποτε άλλο. Με αυτό, όμως, μπορείτε να ελέγξετε τη θερμοκρασία ή να μετρήσετε την ατμοσφαιρική πίεση -αφού διαθέτει βαρόμετρο- και το υψόμετρο μίας περιοχής. Φυσικά, το ρολόι που σας παρουσιάζουμε ενσωματώνει όλες τις λειτουργίες ενός καλού μοντέλου, όπως ξυπνητήρι, χρονόμετρο, ημερολόγιο και απεικόνιση της ώρας σε δύο διαφορετικά formats (12ωρο και 24ωρο). Οπως και να 'χει, μοιάζει να είναι μία πολύ καλή πρόταση για τους λάτρεις της περιπέτειας.

info www.casio.com

ΜΙΑ ΤΗΛΕΟΡΑΣΗ ΓΙΑ ΜΙΚΡΟΥΣ ΧΩΡΟΥΣ

DAEWOO 13'' TV

Πώς να μην είναι ιδανική για μικρούς χώρους, αφού διαθέτει οθόνη διαμέτρου 13'' ιντσών; Αν και είναι μικρή στο μάτι, τα χαρακτηριστικά της εντυπωσιάζουν: 181 πλήρως προγραμματιζόμενα κανάλια, τηλεχειριστήριο και προγραμματισμός για άνοιγμα-κλείσιμο. Και όλα αυτά σε ένα μέγεθος που σας επιτρέπει να μεταφέρετε τη συσκευή παντού, ακόμη και στο γραφείο σας. Προσοχή μόνο, μη σας δει το αφεντικό σας!

info www.daewoo.com



ΣΕΤ ΗΧΕΙΩΝ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΚΟΥ ΕΠΙΠΕΔΟΥ

JBL STUDIOS SCS-125 HOME THEATER SYSTEM

Ιδού η ευκαιρία για όσους θέλουν να αποκτήσουν ένα πλήρες σύστημα ηχείων για home theater. Το σετ απαρτίζουν έξι ηχεία-δορυφόροι και ένα subwoofer ισχύος 75 Watt. Επιπλέον, το σετ διαθέτει σύστημα ανάρτησης των ηχείων σε τοίχο και τα απαραίτητα καλώδια σύνδεσης. Αντε και καλές ακροάσεις!

info www.igadget.com



ΕΝΑ ΤΗΛΕΦΩΝΟ & MP3 PLAYER ΣΕ ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ ΕΝΟΣ

SAMSUNG SGH-M100



Αν η ιδέα ενός κινητού τηλεφώνου με MP3 player σας αρέσει, τότε αυτή η συσκευή είναι για εσάς. Εχει 32MB αποθηκευτικής μνήμης για να αποθηκεύετε τα αγαπημένα σας τραγούδια, ενώ διαθέτει και τα χαρακτηριστικά ενός καλού σύγχρονου κινητού τηλεφώνου. Επιπλέον, συνοδεύεται από ένα τηλεχειριστήριο που σας επιτρέπει να έχετε τον πλήρη έλεγχο της μουσικής βιβλιοθήκης σας. Ενας καλός τρόπος να περνάτε ευχάριστα τις ώρες που δεν μιλάτε στο κινητό σας.

info www.samsung.com



ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ, ΚΑΜΕΡΑ... ΚΑΙ ΟΧΙ ΜΟΝΟ

SONY VAIO GT

Η σειρά Vaio της Sony είναι ίσως από τις πιο γνωστές σειρές notebooks. Το νέο μοντέλο της, όμως, ξεχωρίζει καθώς εκτός του εντυπωσιακού design διαθέτει ενσωματωμένη κάμερα προσαρμοσμένη στην αριστερή μεριά του συστήματος, με δυνατότητα περιστροφής 180°. Το μόνο αρνητικό είναι η υψηλή τιμή του μοντέλου, η οποία θα ανέρχεται στα $2.800 (πάνω από 1.000.000δρχ.). Προσοχή, λοιπόν, αφού την επόμενη φορά που κάποιο notebook θα είναι στραμμένο επάνω σας, ίσως να έχει κάποιο λόγο!

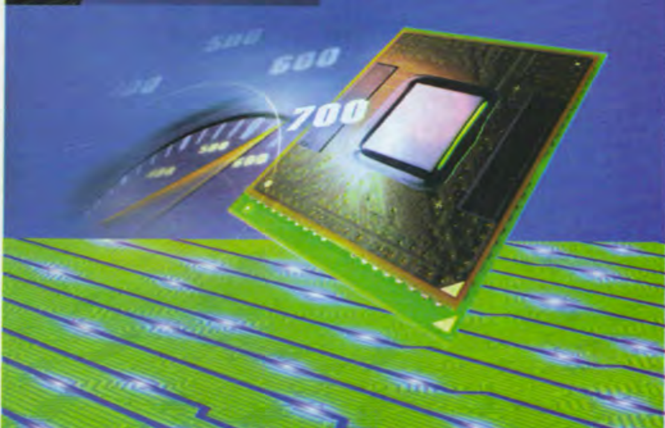
info www.sony.com



Τα νέα σχέδια των κατασκευαστών

Στο Microprocessor Forum 2000, που έγινε στο Σαν Χοσέ των ΗΠΑ το μήνα που πέρασε, οι μεγάλοι κατασκευαστές επεξεργαστών έδωσαν στη δημοσιότητα στοιχεία των σχεδίων τους για το προσεχές μέλλον.





Η Intel, μετά τα προβλήματα που αντιμετώπισε κυρίως λόγω βιασύνης, με τον Pentium III, όπου χρειάστηκε να ανακαλέσει όλα τα chips των 1,13GHz, αλλά και με τον Pentium 4, του οποίου η εισαγωγή στην αγορά αναβλήθηκε λόγω σχεδιαστικών προβλημάτων στο chipset που θα τον υποστήριζε, αποφάσισε να κινηθεί με πιο προσεκτικά βήματα. Συγκεκριμένα, στρέφει την προσοχή της στους φορητούς, κάνοντας δύο σημαντικές ανακοινώσεις. Στις αρχές του ερχομένου έτους προγραμματίζει την κυκλοφορία μίας έκδοσης του Pentium III για φορητούς, χαμηλής κατανάλωσης. Η είσοδος της Transmeta στο προσκήνιο, με τον επαναστατικό Crusoe, που καταναλώνει περιορισμένη ενέργεια στη λειτουργία του, αναγκάζει την Intel να κάνει αυτόν τον ελιγμό και να παρουσιάσει τον Pentium III, του οποίου ο πυρήνας θα λειτουργεί στο 1Volt και θα χρονίζεται στα 500MHz. Ο τεχνολογίας 0,18micron επεξεργαστής, μέσω της τεχνικής της μείωσης του χρονισμού του ρολογιού του έως και 300MHz, μπορεί να ελαχιστοποιήσει την ισχύ λειτουργίας του στα 0,4Watt. Οταν η αρχιτεκτονική των 0,13micron θα περάσει στη γραμμή μαζικής παραγωγής, η Intel θα έχει πλέον τη δυνατότητα να σπάσει το φράγμα του 1GHz, παρουσιάζοντας την έκδοση του Pentium III για φορητούς που θα τρέχει σε αυτήν την ταχύτητα. Τούτο, ανακοίνωσε η Intel, θα γίνει μέσα στο επόμενο έτος, μάλιστα σκοπεύει να διατηρήσει την τάση λειτουργίας του νέου chip κάτω από το 1Volt.

Η VIA, που μπήκε πριν από λίγους μήνες στη μάχη των επεξεργαστών, παρουσιάζοντας τη δική της οικονομική πρόταση, τον Cyrix III, ετοιμάζει αυτόν τον καιρό το μεγάλο "αδελφό" του chip αυτού. Ο Samuel 2, όπως είναι το προσωρινό όνομά του, θα κυκλοφορήσει αρχικά σε εκδόσεις 600 έως 733MHz, διαθέτει μνήμη cache L1 μεγέθους 128KB, με την L2 να ανέρχεται στα 64KB. Η FSB του επεξεργαστή θα χρονίζεται στα 100 με 133MHz, και είναι σχεδιασμένος για socket 370. Η VIA βιάζεται να τον βγάλει στην αγορά, κάτι που αναμένεται να γίνει στις αρχές του νέου έτους, γι' αυτό χρησιμοποιεί μία ενδιάμεση αρχιτεκτονική στα 0,15micron, διατηρώντας τις συνολικές διαστάσεις του επεξεργαστή μικρότερες από εκείνες του μοντέλου που αντικαθιστά, παρά τα 5,5 εκατ. επιπλέον τρανζίστορ που διαθέτει. Τελικός στόχος, ο οποίος προγραμματίζεται για τα μέσα του 2001, είναι η υιοθέτηση της αρχιτεκτονικής 0,13micron στον Samuel 2, κάτι που θα επιτρέψει και τη μείωση της τάσης λειτουργίας και την αύξηση των συχνοτήτων έως τα 867MHz.

Τέλος, η AMD παρουσίασε ένα chipset που προορίζεται για συστήματα πολυεπεξεργασίας. Συγκεκριμένα, το 760MP θα μπει στο πρώτο dual mainboard για επεξεργαστές Athlon, που θα επιτρέπει τη συμμετρική πολυεπεξεργασία ανάμεσά τους. Με δίαυλο επικοινωνίας ανάμεσα στους δύο Athlon στα 266MHz και υποστήριξη τύπου DDR (αλλά και SDRAM) μνήμης, ο 760MP αναμένεται στην αγορά μέχρι το τέλος του 2000. Το chipset, που είναι "χτισμένο" γύρω από το chip Northbridge762, υποστηρίζει μνήμη έως και 4GB, και τα εξελιγμένα πρότυπα AGP 4x και Ultra ATA/100. Στην έκθεση MPF2000 η AMD παρουσίασε το 760MP, συνοδευόμενο από δύο επεξεργαστές Athlon στα 1,1GHz.

Pentium 4 για servers

Το φως της δημοσιότητας είδαν νέα στοιχεία που αφορούν στην αναβαθμισμένη έκδοση του Pentium 4, με το κωδικό όνομα Foster, που απευθύνεται σε servers και αποτελεί το διάδοχο του Xeon. Ο επεξεργαστής αυτός πρόκειται να διαθέτει ακόμη μεγαλύτερη επιφάνεια, απαιτώντας σύνδεση τύπου PGA, socket 423 (των 603 pins), θα συνεργάζεται με μνήμες DDR και θα ενσωματώνει cache



μνήμη τύπου L3 έως και 1MB! Η νέα αρχιτεκτονική του διαύλου τύπου quad pumped, επιτρέπει την αύξηση της FSB στα 400MHz, τιμή σαφώς μεγαλύτερη από ό,τι κυκλοφορεί σήμερα. Ο πυρήνας του επεξεργαστή δεν θα διαφέρει από εκείνον του Pentium 4, χρησιμοποιώντας αρχιτεκτονική ανάλυσης 0,18micron. Ηδη ετοιμάζεται το chipset της Intel, που θα τον υποστηρίζει, με την κωδική ονομασία Colus (i860).

Για το τέλος του 2001, η Intel ετοιμάζει μία αναβαθμισμένη έκδοση του Foster, η οποία θα



εισάγει τον όρο της μνήμης cache L3, η οποία θα αναλαμβάνει την προσωρινή φύλαξη δεδομένων που μεταφέρονται από την L2 στην κύρια μνήμη του συστήματος, επιταχύνοντας ακόμη περισσότερο τις επιδόσεις. Η τεχνολογία αυτού του μοντέλου, που για την ώρα ονομάζεται Gallatin, θα βρίσκεται στα 0,13micron και θα τρέχει σε συχνότητες από 2GHz και άνω, ενώ θα υποστηρίζεται από το i870 chipset, που εξελίσσεται από την Intel.

Κάρτες TV από τη 3dfx

Η 3dfx μπορεί να έγινε γνωστή από τις κορυφαίες μέχρι πριν από λίγο καιρό 3D κάρτες γραφικών, της σειράς Voodoo, αλλά μέχρι σήμερα δεν είχε ασχοληθεί καθόλου με κάρτες TV. Εφτασε ο καιρός να επεκταθεί και σε αυτόν τον τομέα, προσφέροντας δύο νέες προτάσεις καρτών, που φέρνουν την τηλεόραση στους υπολογιστές σας, τις VOODOOtv 100 PCI και VOODOOtv 200 PCI, που είναι χτισμένες γύρω από το MicroTuner, δηλαδή έναν τηλεοπτικό δέκτη κατασκευής 3dfx.

Η VOODOOtv 100 PCI απευθύνεται σε εκείνους που έχουν βασικές απαιτήσεις και το κόστος της δεν ξεπερνά τις 30.000 δρχ. Απαιτεί μία θύρα PCI για τη σύνδεση με τον υπολογιστή, όπως άλλωστε υποδηλώνει και το όνομά της, και διαθέτει τις ακόλουθες προδιαγραφές:

- TV tuner 125 καναλιών
- Θύρες: Composite Video/Audio In, Antenna/Cable In, Audio In, Composite In, Audio Out (μονοφωνικός ήχος)
- Δυνατότητα προβολής εικόνας σε παράθυρο
- Αυτόματο ψάξιμο συχνοτήτων και fine tunning για καλύτερη λήψη
- Capture video σε μορφή AVI, αλλά και μεμονωμένων εικόνων σε μορφή BMP
- Δυνατότητα για zoom in
- Σύνδεση με βίντεο, κάμερες και ψηφιακές φωτογραφικές μηχανές

Η πιο ακριβή VOODOOtv 200 PCI, που απαιτεί 10.000 δρχ. επιπλέον για να γίνει δική σας, ενσωματώνει έξοδο στερεοφωνικού ήχου και, πλην των υπόλοιπων δυνατοτήτων της μικρότερης "αδελφής", διαθέτει τα επιπρόσθετα παρακάτω χαρακτηριστικά:

- Ενσωματωμένο στερεοφωνικό ραδιοφωνικό δέκτη FM
- Capture video σε μορφή AVI, αλλά και MPEG
- Εγγραφή και αποθήκευση μουσικών κομματιών σε μορφή MP3
- Υποστήριξη Video Conferencing
- Επιπλέον είσοδο S-Video In

Είναι φανερό ότι η VOODOOtv 200 PCI απευθύνεται στον πιο εξειδικευμένο χρήστη, ο οποίος θέλει να μετατρέψει το PC του σε ένα πλήρες home entertainment system, παρουσιάζοντας σαφώς πιο ολοκληρωμένα χαρακτηριστικά σε σχέση με τη μικρότερη "αδελφή" της. Η ειδική έκδοση VOODOOtv FM θα απευθύνεται αποκλειστικά στην ευρωπαϊκή αγορά, διαθέτοντας δυνατότητα λήψης σε σύστημα PAL. Οι δύο νέες κάρτες της 3dfx αναμένονται αυτόν τον καιρό και στην ελληνική αγορά.



flash

Το νέο πρότυπο της Microsoft DirectX 8.0 πέρασε και το beta testing και είναι έτοιμο να κυκλοφορήσει ως αναβάθμιση της τελευταίας έκδοσης 7.0a των DirectX οδηγών. Το πακέτο απαιτεί 11MB στο σκληρό για εγκατάσταση.

Η Sony έχει βαλθεί να μετατρέψει το νέο PlayStation 2 σε πολυμηχανή που θα μοιάζει πολύ περισσότερο με PC, παρά με κονσόλα. Στην έκθεση CEATEC ανακοίνωσε ότι βρίσκεται στη φάση ανεύρεσης συνεργατών για να ενσωματώσει στο PlayStation 2 δυνατότητες σύνδεσης με το Internet, αλλά και με διάφορες οικιακές ηλεκτρονικές συσκευές. Μέχρι τώρα, εκτός από παιχνίδια, η νέα κονσόλα της Sony μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την παρακολούθηση ταινιών DVD, ενώ το επόμενο βήμα περιλαμβάνει την ενσωμάτωση modem στο εσωτερικό της. Επόμενος σταθμός για το PlayStation 2 η Ευρώπη, όπου αναμένεται να καταφθάσει στις 24 Νοεμβρίου.

Στην ίδια έκθεση, η Sony, σε συνεργασία με την Pioneer, παρουσίασαν τη συσκευή DVD-Blue. Ο όρος Blue (μπλε) αφορά στο χρώμα του laser που χρησιμοποιεί το DVD. Το μπλε laser χαρακτηρίζεται από μικρότερα μήκη κύματος σε σχέση με το κλασικό κόκκινο (405nm έναντι 650nm), με αποτέλεσμα η δέσμη του να είναι λεπτότερη. Αυτό δίνει τη θεωρητική δυνατότητα στο DVD-Blue να διαβάζει δεδομένα μεγέθους έως και 22,5GB από DVD. Αυτή η χωρητικότητα αντιστοιχεί στο μέγεθος ταινίας δυόμισι ωρών σε format HDTV. Το μόνο που απομένει είναι η κατασκευή των κατάλληλων δίσκων, που θα μπορούν να αποθηκεύσουν τόσο μεγάλο όγκο δεδομένων.

Ο πρώτος φορητός που βασίζεται στον επεξεργαστή Crusoe της Transmeta πωλείται ήδη στην Ιαπωνία και αυτή την εποχή θα περάσει και στην αμερικανική αγορά. Πρόκειται για τον Sony Vaio C1 Picturebook, ένα laptop πολύ μικρών διαστάσεων, ο οποίος δεν διαθέτει ανεμιστήρα, ενώ η οθόνη του, τύπου LCD/TFT, περιορίζεται στις 8,9''. Ο Vaio C1 Picturebook διαθέτει ενσωματωμένη ψηφιακή κάμερα, ενώ οι ιδιαίτερα περιορισμένες ενεργειακές απαιτήσεις του Crusoe του προσδίδουν έως και πέντε ώρες αυτονομία. Προσεχώς αναμένονται οι αντίστοιχες προτάσεις των IBM και Fujitsu, που θα καθιερώσουν την Transmeta ως άμεση ανταγωνίστρια εταιρεία στο τμήμα των φορητών, των μεγαθηρίων Intel και AMD.

Πολυσυσκευές από τη Hewlett-Packard

Οι συσκευές που συνδυάζουν λειτουργίες εκτυπωτών, φωτοαντιγραφικών, fax και scanners, καταφέρνουν πλέον να διαθέτουν ικανοποιητικές επιδόσεις, ενώ η τιμή τους έχει μειωθεί δραστικά, με αποτέλεσμα η απόκτησή τους να είναι πλέον δυνατή όχι μόνο από μία μικρή μερίδα επαγγελματιών, αλλά και από ένα ευρύτερο κομμάτι των home PC users.

Η Hewlett-Packard συνεχίζει να πρωτοπορεί και σε αυτού του είδους τις συσκευές,



παρουσιάζοντας δύο νέα μοντέλα της σειράς K των OfficeJet σε πολύ συμφέρουσες τιμές, οι οποίες, συν τοις άλλοις, έχουν τη δυνατότητα επικοινωνίας με το Internet και συνοδεύονται από δίμηνη δωρεάν συνδρομή στις υπηρεσίες HP NetDirect. Οι OfficeJet K60 και K80 μπορούν να στείλουν και να λάβουν e-mails που συνοδεύονται από fax και εικόνες, αλλά και να εκτυπώνουν ιστοσελίδες. Στις πολυάριθμες δυνατότητές τους περιλαμβάνονται οι ακόλουθες:

- Έγχρωμη εκτύπωση με μέγιστη ανάλυση 2.400x1.200dpi, με χρήση PhotoRet III.
- Μέγιστη ταχύτητα εκτύπωσης 9ppm (ασπρόμαυρη), 7ppm (έγχρωμη) για τον K60 και 12ppm (ασπρόμαυρη), 10ppm (έγχρωμη) για τον K80
- Οπτική σάρωση ανάλυσης 600x1.200dpi, με μέγιστη ανάλυση τα 2.400x2.400 dpi για τον K60 και 3.600x3.600dpi για τον K80
- Δημιουργία ασπρόμαυρων και έγχρωμων αντιγράφων, επτά και έξι σελίδων ανά λεπτό αντίστοιχα για τον K60 και δώδεκα και οκτώ σελίδων ανά λεπτό αντίστοιχα για τον K80
- Ενσωματωμένο modem για αποστολή fax, 14,4Kbps (6sec η σελίδα) για τον K60 και 33,6Kbps (3sec η σελίδα) για τον K80
- Paper tray χωρητικότητας είκοσι σελίδων

Οι πολυσυσκευές OfficeJet K60 και K80 συνοδεύονται από ικανοποιητικό μέγεθος λογισμικού, που περιλαμβάνει πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας και ανάγνωσης κειμένου ReadIris Pro και, βέβαια, τις απαραίτητες καλωδιώσεις για τη σύνδεση στη θύρα USB του υπολογιστή.

Νέα σειρά scanners Epson

Μαζί με την ανανεωμένη σειρά inkjet εκτυπωτών της Epson, Stylus Color, στην οποία αναφερθήκαμε στο προηγούμενο τεύχος, κατέφθασαν στη χώρα μας δύο νέοι σαρωτές της ίδιας εταιρείας. Τα Perfection 640U και Perfection 1240U είναι δύο



scanners που ενσωματώνουν τις νέες τεχνολογίες της Epson στον τομέα της ψηφιακής σάρωσης εικόνας. Ο βηματικός κινητήρας που μετακινεί τον αισθητήρα σάρωσης έχει βελτιωθεί στα σημεία, προσφέροντας ακόμη μικρότερο βήμα, επιτρέποντας με αυτόν τον τρόπο ακόμη υψηλότερης ανάλυσης οπτική σάρωση. Ο αισθητήρας πλέον σαρώνει ταυτόχρονα και τα τρία χρώματα (κόκκινο, πράσινο και μπλε), με αποτέλεσμα να μειώνονται οι χρωματικές αποκλίσεις μεταξύ της πρωτότυπης εικόνας και του αποτελέσματος στον υπολογιστή. Η νέα τεχνολογία της Epson, ODPO (On Demand Pixel Optimizer), βελτιώνει ακόμη περισσότερο την απόδοση στην ταχεία σάρωση χαμηλής ανάλυσης. Τέλος, έχουν βελτιωθεί και οι διαδικασίες διαχωρισμού κειμένου από το φόντο του, για ακόμη καλύτερο σκανάρισμα φωτοαντιγράφων και fax.



Το βασικό μοντέλο Perfection 640U μπορεί να επιτύχει οπτική σάρωση σε αναλύσεις έως 640x2.400dpi, ενώ υποστηρίζει βάθος χρώματος 36bit. Συνδέετε στη θύρα USB του υπολογιστή και τους νέους drivers της Epson (Twain L), που αυτοματοποιούν πολλές από τις διαδικασίες της σάρωσης, όπως αναγνώριση είδους εγγράφου, αυτόματη ευθυγράμμιση φωτογραφιών, ρύθμιση της έκθεσης και της απλοποίησης των χρωμάτων στα γραφικά.

Ο Perfection 1240U απευθύνεται σε πιο απαιτητικό κοινό και διατίθεται σε δύο υποεκδόσεις, τις Standard και Photo. Εδώ οι προδιαγραφές είναι ιδιαίτερα ανεβασμένες σε σχέση με το βασικό μοντέλο, με την οπτική ανάλυση να φτάνει στα 1.200x2.400dpi (μέγιστη ανάλυση σάρωσης 9.600x9.600dpi), το βάθος χώματος να ανεβαίνει στα 42bit, αλλά και τους drivers (Twain 5) να διαθέτουν ακόμη περισσότερες διαδικασίες αυτοματισμού, όπως η ρύθμιση των περιθωρίων της εικόνας. Η διαφορά μεταξύ της υποέκδοσης Standard με τη Photo είναι ότι η δεύτερη μπορεί να σαρώσει αρνητικά φωτογραφιών αλλά και διαφάνειες. Ο Perfection 1240U συνδέεται και αυτός στη θύρα USB.

Πωλείται ZX81...

Όταν διάβασα αυτή την είδηση, δάκρυα συγκίνησης έτρεξαν από τα μάτια μου. Οι παλαιότεροι σίγουρα γνωρίζουν το πνευματικό παιδί του "θείου" Clive Sinclair, ενώ οι νεότεροι, όλο και σε κάποιο βιβλίο... ιστορίας θα το έχει πάρει το μάτι τους. Μιλάμε, βέβαια, για τον ZX81, τον πρώτο home computer, πρόγονο των διάσημων Spectrum, ο οποίος εν έτει 1981 διέθετε επεξεργαστή Z80 στα 3,25MHz, 1KB RAM και δεν υποστήριζε καθόλου γραφικά. Η εταιρεία Zebra Systems, που εδρεύει στις ΗΠΑ, διαθέτει ένα στοκ από αυτά τα "εκπληκτικά" μηχανήματα, που μόνο συλλεκτικά μπορούν να θεωρηθούν σήμερα. Το στοκ αποτελείται από πρωτότυπους ZX81, που είχαν μείνει απούλητοι και προσφέρονται σήμερα στην πολύ φιλική τιμή των 40.000 δρχ. (100 δολ.). Μπορεί να ακούγεται εξωφρενικό το ποσό για ένα μηχάνημα του οποίου οι υπολογιστικές δυνατότητες δεν ξεπερνούν μία σύγχρονη αριθμομηχανή, αλλά, αν αναλογιστεί κάποιος τη συλλεκτική αξία ενός ZX81, αντιλαμβάνεται ότι οι 40.000 δρχ. είναι ψίχουλα.



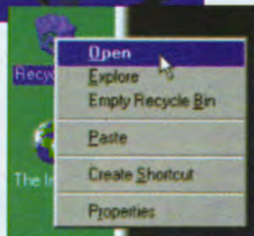
Οταν το delete σημαίνει... delete

Αυτή η πολύ ενδιαφέρουσα είδηση αποδεικνύει για πολλοστή φορά ότι όλα τα παράξενα είναι made in USA. Το δαιδαλώδες νομικό σύστημα των ΗΠΑ, το οποίο βασίζεται κυρίως στο δεδικασμένο, δηλαδή σε πρότερες δικαστικές αποφάσεις οι οποίες έχουν την ισχύ νόμου, διαθέτει ένα σωρό "παραθυράκια" εκμεταλλεύσιμα από τους έξυπνους δικηγόρους. Η αέναη πάλη των δικηγόρων να βρουν αυτές τις "τρύπες" και των δικαστών να τις κλείσουν οδηγεί πολλές φορές τους τελευταίους στο σχεδιασμό νομολογίας ακόμη και για θέματα που μπορεί να φαίνονται ανόητα στο ευρύ κοινό.

Ενα τέτοιο ζήτημα είναι και ο ουσιαστικός ορισμός της έκφρασης, και κατ' επέκταση του πλήκτρου, "Delete" του υπολογιστή. Ως γνωστόν, όταν κάνουμε delete ένα οποιοδήποτε



αρχείο των Windows, αυτό ουσιαστικά δεν διαγράφεται από το σκληρό δίσκο, αλλά μόνο από το desktop, μετακινούμενο στο προσωρινό folder του λεγόμενου recycle bin, με σκοπό να προστατευθούν οι "ενθουσιώδεις" χρήστες και να μην τραβάνε τα μαλλιά τους επειδή έσβησαν στη βιασύνη τους πολύτιμα αρχεία. Στις ΗΠΑ, κατά τη διαδικασία ανεύρεσης στοιχείων για μία νομική υπόθεση, επιτρέπεται η έρευνα των αρχείων εταιρικών αλλά και προσωπικών υπολογιστών, χωρίς βέβαια να εξαιρείται το recycle bin. Ο δικαστής James M. Rosenbaum του πολιτειακού δικαστηρίου της Minessota έγραψε ένα άρθρο σε αμερικανικό νομικό περιοδικό, στο οποίο αναλύει τα επιχειρήματά του γιατί το Delete πρέπει να σημαίνει Delete. Ισχυρίζεται ότι δεν είναι δυνατόν ένας υπάλληλος, για παράδειγμα, που έγραψε μία ανοησία πριν από χρόνια σε κάποιο mail ενός υπολογιστή της εταιρείας του να σύρεται στα δικαστήρια πολύ καιρό μετά, επειδή το μήνυμά του αυτό κατατέθηκε ως πειστήριο αξιόποινης πράξης, παρ' όλο που είχε φροντίσει να το κάνει delete (αλλά βέβαια δεν χάθηκε, καθώς διατηρήθηκε αναλλοίωτο στο recycle bin). Το σκεπτικό του στηρίζεται στο γεγονός ότι, αφού το πλήκτρο για τη διαγραφή του αρχείου έχει τυπωμένη επάνω του τη λέξη "Delete", αυτό θα πρέπει να κάνει ακριβώς! Η μεταφορά του "διαγραφόμενου" αρχείου στο recylce bin αποτελεί ουσιαστικά εξαπάτηση του χρήστη από τον κατασκευαστή του υπολογιστή.



Πρότεινε μάλιστα μία συμβιβαστική λύση, ώστε τα περιεχόμενα του recycle bin να μπορούν να παρουσιάζονται ως στοιχεία στο δικαστήριο μόνο αν είναι ηλικίας μικρότερης των έξι μηνών. Αν ένα έγγραφο διατηρηθεί για παραπάνω από έξι μήνες στο recycle bin, θεωρείται μη υπαρκτό, ακόμη κι αν μπορεί να ανακτηθεί. Τώρα που το θυμήθηκα, πρέπει να σβήσω τα πάντα από το recycle bin του υπολογιστή μου. Ποτέ δεν ξέρεις...

e-PC από τη Hewlett-Packard

Η HP συρρικνώνει το μέγεθος των desktop PCs με μία πρόταση που ξεχωρίζει όχι μόνο για το καλαίσθητο design, αλλά κυρίως για τον compact σχεδιασμό του. Οι σειρές e-Vectra και e-Brio συγχωνεύονται σε ένα νέο σύστημα, που ορίζει την έννοια: "μικρός επιτραπέζιος υπολογιστής". Με τέσσερα



μοντέλα της σειράς e-PC, όπως την αποκαλεί πλέον η HP, η εταιρεία απευθύνεται κυρίως σε επαγγελματίες, που επιζητούν όχι μόνο την ποιότητα και την αξιοπιστία του ονόματος που συνοδεύει τις συσκευές, αλλά και το περιορισμένο μέγεθος. Πολύ σημαντικό δεδομένο, που θα παίξει μεγάλο ρόλο στην επιτυχία της σειράς e-PC, είναι και η... περιορισμένη τιμή. Με κόστος που ξεκινά από τα 1.000 δολάρια, ο e-PC διατίθεται με επεξεργαστές Pentium III από 633MHz έως 866MHz. Στα υπόλοιπα χαρακτηριστικά περιλαμβάνονται:

- Intel i810 chipset
- Μνήμη SDRAM από 64MB έως 256MB
- Ενσωματωμένο στο mainboard chip 3D γραφικών της Intel μέγιστης ανάλυσης 1.600x1.200pixels
- Ενσωματωμένη στο mainboard κάρτα ήχου Cirrus Logic 20-bit AC'97
- Σκληρός δίσκος 8,4GB Quantum, Ultra ATA/66
- 24x CD-ROM (η συσκευή είναι κοινή με εκείνη που χρησιμοποιούν οι φορητοί)
- Θύρες: 1 παράλληλη, 1 σειριακή, 2 PS/2, 2 USB, Stereo-in, Stereo-out, MIC-in και 1 RJ-45 Ethernet

Στο πακέτο των μοντέλων δεν περιλαμβάνεται η οθόνη.

Web Master 2000:
Λίγο πριν από το τέλος

Οπως ασφαλώς θα γνωρίζετε όσοι παρακολουθείτε από κοντά τα δρώμενα στο μεγάλο διαγωνισμό μας "Web Master 2000", η ώρα της κρίσης πλησιάζει! Ηδη τη στιγμή που θα διαβάζετε αυτές τις γραμμές η περίοδος των ενστάσεων θα έχει ολοκληρωθεί και η κριτική επιτροπή θα συνεδριάζει ασταμάτητα για να αποφασίσει ποιοι θα είναι οι τελικοί νικητές σε κάθε κατηγορία (Best Personal Page, Best Games Page και Best Sport Page). Οι συμμετοχές ήταν πολλές, όπως διαπιστώσατε και μόνοι σας, οπότε καταλαβαίνετε ότι μας περιμένει πολύ δουλειά!

Στο επόμενο τεύχος του περιοδικού θα δημοσιευθούν τα αποτελέσματα, οπότε η αγωνία σας θα λάβει τέλος. Αναμείνατε, λοιπόν, για λίγο ακόμα στο... περίπτερό σας και καλή επιτυχία σε όλους!

Net news

Από αυτή τη στήλη θα διαβάζετε σε κάθε τεύχος τις πιο σημαντικές ειδήσεις που αφορούν στο θαυμαστό κόσμο του Internet και οι οποίες πιστεύουμε πως ενδιαφέρουν εσάς, τους αναγνώστες του "PC Master". Happy surfing!

του Πέτρου Παπαθανασίου
petros@compupress.gr

ΜΕ ΑΕΡΟΠΛΑΝΑ ΚΑΙ ΒΑΠΟΡΙΑ...

Πρέπει να το πάρουμε απόφαση: το Internet έχει ξεφύγει εντελώς από τα στενά όρια του υπολογιστή και έχει περάσει σε ένα σωρό εργαλεία της καθημερινής ζωής, τείνοντας να αποτελέσει αγαθό ανάλογο του τηλεφώνου, έναντι του οποίου -τουλάχιστον ως προς τον τηλεπικοινωνιακό χαρακτήρα- υπερέχει σαφώς. Εκτός από τις διάφορες συσκευές χειρός (palmtops, κινητά τηλέφωνα κ.λπ.) που απέκτησαν Internet μέσω του πρωτοκόλλου WAP, η ευρεία χρήση του Διαδικτύου από επαγγελματίες αλλά και χομπίστες καθ' όλη τη διάρκεια της ημέρας διεύρυνε -και διευρύνει- τους τόπους και τα μέσα πρόσβασης στον WWW.



Σε προηγούμενο τεύχος είχαμε αναφέρει την εισαγωγή συσκευών πρόσβασης στο Διαδίκτυο σε ταξί των ΗΠΑ. Συγκεκριμένα, με ένα πρόγραμμα που βρίσκεται σε πιλοτικό στάδιο και το οποίο -όπως όλα δείχνουν- δεν θα αργήσει να υλοποιηθεί πλήρως, η εταιρεία ταξί της Νέας Υόρκης Team System Corp. σε συνεργασία με τη Yahoo! εισήγαγαν σε δέκα οχήματα εξοπλισμό σύνδεσης με το Internet, για εξυπηρέτηση των πελατών που το έχουν ανάγκη ακόμη και κατά τις μετακινήσεις τους. Αν αυτό σας φαίνεται εντυπωσιακό, θα χαρείτε ιδιαίτερα αν μάθετε ότι η μεγαλύτερη γαλλική αυτοκινητοβιομηχανία PSA (Peugeot-Citroën) παρουσίασε στη διεθνή έκθεση που έγινε στο Παρίσι ένα μοντέλο του οικογενειακού Xsara Picasso της Citroën εφοδιασμένο με υπολογιστή που διαθέτει WAP. Οι δικτυακές υπηρεσίες που υποστηρίζει το μοντέλο αυτό περιλαμβάνουν διαχείριση e-mails, συνεργασία με τον υπολογιστή του κινητήρα για διάγνωση βλαβών, καταγραφή αυτών και αποστολή των στοιχείων στους τεχνικούς της εταιρείας και σύστημα GPS για εντοπισμό του αυτοκινήτου σε περίπτωση κλοπής ή ακινητοποίησης. Οσο για τις προδιαγραφές, πάρτε μια γεύση από τη λίστα που ακολουθεί:

- Επεξεργαστής Pentium 166MHz
- Μνήμη 32MB
- Οθόνη LCD/TFT 8 χρωμάτων (256x64 pixels)
- Θύρα USB και υποδοχή για Flash Card
- Μικρόφωνο για voice recognition
- Σύστημα GPS ακρίβειας 10 μέτρων, διασυνδεδεμένο με 8 δορυφόρους
- Λειτουργικό Windows CE 2.12

Το σύστημα παρέχεται από την IBM, η οποία φαίνεται αισιόδοξη ότι η συνεργασία της με τη Citroën θα μπορέσει να ενταχθεί στη μαζική παραγωγή εντός του 2001. Παρόμοιες προσπάθειες "δικτυωμένου οχήματος" ετοιμάζει και η Honda, ενώ κατά το παρελθόν έχουν παρουσιαστεί ανάλογες προτάσεις, οι οποίες όμως έχουν παραμείνει είτε στα χαρτιά των σχεδιαστικών γραφείων των εταιρειών είτε στις αίθουσες των εκθέσεων αυτοκινήτου ως πειραματικά μοντέλα.

Εκτός όμως από τις αυτοκινητοβιομηχανίες, στον τομέα των δικτυακών υπηρεσιών δραστηριοποιούνται και οι αεροπορικές εταιρείες. Τρεις από τις μεγαλύτερες των ΗΠΑ, οι Delta Airlines, American Airlines και United Airlines, έχουν στα σκαριά τις απαραίτητες συνεργασίες με μεγάλες εταιρείες παραγωγής hardware, όπως οι IBM, Compaq και Dell, με σκοπό την εισαγωγή συνδέσεων υψηλών ταχυτήτων σε χώρους αναμονής και αεροδρόμια σε πρώτη φάση, για την εξυπηρέτηση των πολιτών που πετούν με τα αεροπλάνα τους. Ηδη πολλά αεροδρόμια στις ΗΠΑ διαθέτουν τέτοιου είδους συνδέσεις και υπηρεσίες, αλλά μόνο υπό τη μορφή dial-up. Με τις νέες συνδέσεις τύπου LAN οι ταχύτητες θα αγγίζουν τα 11MB/sec!

www.citroen.com

"ΣΤΡΑΤΕΥΜΕΝΗ" ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ

Ολοι οι σύγχρονοι στρατοί του κόσμου βασίζονται στα "όπλα" που τους προσφέρει η τεχνολογία των υπολογιστών, με το κόστος των αγορών και των αναβαθμίσεων των ηλεκτρονικών συστημάτων να φτάνει ή και να ξεπερνά πολλές φορές το κόστος απόκτησης αυτών καθ' εαυτών των κλασικών οπλικών συστημάτων.

EDS News Brief: Conference Call on Navy/Marine Intranet Win - Microsoft Internet Explorer
http://www.eds.com/nmci/webcast.htm
EDS
NewsBrief
Streaming Conference Call on Navy/Marine Intranet Win
Welcome to the EDS conference call on on the Navy and Marine Corps Intranet contract win. On October 9 EDS Chairman and CEO Dick Brown addressed shareholders on the significance of this landmark contract.
Listen:
To hear this audio archive, you will need Microsoft Windows Media Player.
Dick Brown
Chairman and CEO
See the NMCI news release
Listen to our conference call on NMCI
Get Media Player for Macintosh
Get Media Player for Windows
site map
Participants on the call included CEO Dick Brown, Chief Financial Officer Jim Daley, Director of Investor Relations Myrna Vance and Rick Rosenberg, Program Executive for the EDS NMCI Information Strike Force team.
EDS is a recognized global leader in providing E-business and information technology services to 9,000 business and government clients in about 55 countries around the world. Having founded the IT services industry more than 35 years ago, EDS delivers high value management consulting, electronic business solutions, business process management, and
NMCI INFORMATION STRIKE FORCE

Το αμερικανικό πολεμικό ναυτικό προχώρησε στη σύναψη συμφωνίας με την εταιρεία Electronic Data Systems, με ένα συμβόλαιο ύψους 10 δισ. δολαρίων (4 τρισ. δραχμές!!!) για την ανάπτυξη εσωτερικού δικτύου (intranet) που θα διασυνδέει όλους τους υπολογιστές του ναυτικού. Το αμερικανικό ναυτικό διαθέτει αυτή τη στιγμή 360.000 υπολογιστές σε χρήση μόνο από το προσωπικό, χωρίς δηλαδή να υπολογίζουμε τους υπολογιστές που χρησιμοποιούνται από τα πλοία και τα όπλα τους και το διάρκειας πέντε ετών συμβόλαιο που προβλέπει την ολοκλήρωση της διασύνδεσής τους εντός του χρόνου αυτού. Πέρα από την απλή επικοινωνία μεταξύ όλων των προσωπικών υπολογιστών του ναυτικού, το intranet επιτρέπει την πρόσβαση σε 200 χρήσιμες βάσεις δεδομένων για καθέναν από τους υπολογιστές αυτούς. Σύμφωνα με τους εκπροσώπους του αμερικανικού πολεμικού ναυτικού, η διασύνδεση αυτή επιτρέπει την άμεση εξοικονόμηση τουλάχιστον 1,2 δισ. δολαρίων λόγω της μείωσης των λειτουργικών εξόδων που επιφέρει.

www.eds.com
www.navy.mil



ΕΛΛΗΝΙΚΟΣ E-SHOP ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ

Το ελληνικό e-shopping, με τις συνεχώς αυξητικές τάσεις που εμφανίζει, επιτέλους αποκτά μία πιο οργανωμένη εικόνα μέσω του πολύ λειτουργικού καταλόγου διευθύνσεων on-line καταστημάτων του ελληνικού domain.

Στη διεύθυνση του Hellas Shopping θα βρείτε χωρισμένα σε κατηγορίες όλα τα links με τα ελληνικά on-line καταστήματα. Οι κατηγορίες περιλαμβάνουν: βιβλία & περιοδικά, ρούχα & μόδα, υπολογιστές, DVD & video, ηλεκτρονικά, λουλούδια & δώρα, τρόφιμα & ποτά, υγεία & ομορφιά, σπίτι & κήπο, μουσική, αθλητισμό, ταξίδια και δημοπρασίες. Με λίγα λόγια, περιλαμβάνεται οποιοδήποτε είδος δικτυακής συναλλαγής. Ακόμη, όμως, και αν δεν μπορείτε να βρείτε αυτό που ζητάτε από τους καταλόγους, υπάρχει η δυνατότητα εύρεσης του καταστήματος που επιθυμείτε μέσω της εισαγωγής κωδικής λέξης ή ονόματος. Το site δεν φημίζεται ούτε για το εντυπωσιακό παρουσιαστικό, ούτε για το σύνθετο interface του, καθώς είναι απλώς λειτουργικό, αρκετά γρήγορο και πάνω απ' όλα ιδιαίτερα ενημερωμένο. Το Hellas Shopping είναι μία σελίδα που έλειπε από τον κόσμο του ελληνικού e-shopping.

www.hellashopping.gr

PC

ΣΥΝΤΟΜΕΣ ΕΙΔΗΣΕΙΣ

Το Internet έχει μπει σε τέτοιο βαθμό στο μέσο αμερικανικό νοικοκυριό, ώστε σύμφωνα με μία τελευταία έρευνα ο χρόνος χρήσης του Διαδικτύου σε καθημερινή βάση τείνει να υποσκελίσει αυτόν της TV, σε μία παραδοσιακά "τηλεορασόπληκτη" κοινωνία. Ετσι, στα νοικοκυριά που διαθέτουν γρήγορη σύνδεση στον Internet η κατανομή του ελεύθερου χρόνου έχει ως εξής: 24% TV, 21% Internet και 21% ραδιόφωνο. Στα σπίτια που διαθέτουν απλές dial-up συνδέσεις, όμως, το ποσοστό χρήσης του Διαδικτύου είναι σαφώς κατώτερο και δεν ξεπερνά το 11%, αφήνοντας τα πρωτεία στην TV με 33%.

Εκρηξη στον αριθμό των χρηστών του Napster σημειώθηκε κατά τη διάρκεια του περιβόητου δικαστικού αγώνα της εταιρείας με την Ενωση Δισκογραφικών Εταιρείων των ΗΠΑ. Μόνο τον μήνα Αύγουστο 6,7 εκατ. χρήστες αντάλλαξαν 1,36 δισ. αρχεία MP3, ενώ τον Σεπτέμβρη ο αριθμός των τραγουδιών που διακινήθηκαν άγγιξε τα 1,4 δισ. Υπολογίζεται ότι περίπου 640.000 χρήστες χρησιμοποιούν το Napster ανά πάσα στιγμή!

Το GameWeb, πνευματικό παιδί του "PC Master" και site με περιεχόμενο αποκλειστικά για τους gamers, εδώ και αρκετό καιρό προσφέρει στους χρήστες του τη δυνατότητα να εισάγουν τα δικά τους reviews και τις εντυπώσεις τους από τα παιχνίδια που βρίσκουν



εκεί. Αν δεν μείνατε ικανοποιημένοι από τα γραφόμενα των υπευθύνων του site, αν νομίζετε ότι το αγαπημένο σας παιχνίδι είναι "ριγμένο", αν ανακαλύψατε κάποια πτυχή που δεν έχει αναφερθεί, σπεύσατε να εισαγάγετε τις δικές σας παρατηρήσεις. Πού ξέρετε, ίσως ένας νέος, λαμπρός συντάκτης γεννιέται!

www.gameweb.gr

Η γνωστή πύλη Yahoo! προσφέρει μία νέα υπηρεσία στους χρήστες της, την TellMe. Με αυτή ο κάτοχος e-mail διεύθυνσης στο Yahoo! μπορεί να ενημερώνεται μέσω τηλεφώνου για τα μηνύματα που έχει λάβει, καλώντας δωρεάν τους υπευθύνους της εταιρείας, στους οποίους αναφέρει όνομα και κωδικό για να του απαγγελθούν τα νέα mails που έχει λάβει. Επίσης, μπορεί να ενημερωθεί μέσω τηλεφώνου για τα νέα της παγκόσμιας ειδησεογραφίας, ανάλογα με τις προτιμήσεις που έχει δηλώσει.

www.yahoo.com

Ανάμεσα στα έξυπνα on-line εκπαιδευτικά παιχνίδια που θα βρείτε στο Internet υπάρχει και το eColonization, ένα ιδιαίτερα διασκεδαστικό παιχνίδι εποίκισης νέων πλανητών. Προσοχή, όμως, διότι απαιτεί την ύπαρξη του Flash στο σύστημά σας.

www.d.umn.edu/Ekkleckne/Ecolonization/

Ενας κόμβος με links σε διάφορες διευθύνσεις τεχνικού περιεχομένου διαθέτει το πολύ έξυπνο όνομα "Things to do instead of sleep". Κοινώς απευθύνεται στους ξενύχτηδες του Internet...

www.do-not-sleep.com

Επιμέλεια: Ηλίας Καφούρος
kafouros@compupress.gr

Η Επιστροφή του Εφιάλτη

Αφού εκδιώξατε τον Adam Crowley από τους δρόμους του Λονδίνου το 1834, μέσω του Nightmare Creatures, η τάξη αποκαθίσταται και πάλι. Ομως όχι για πολύ!

Εκατό χρόνια μετά την ήττα του στο Λονδίνο ο Crowley επιστρέφει. Στο διάστημα αυτό αναλώθηκε στην ανάκτηση των δυνάμεών του και τώρα είναι έτοιμος να καλέσει ένα αρχέγονο πλάσμα, με τρομακτικές δυνάμεις, σκοπεύοντας να συμμαχήσει μαζί του. Αν τα καταφέρει, θα αποκτήσει την πολυπόθητη γι' αυτόν αθανασία και σύντομα θα είναι σε θέση να επιβάλει εσαεί



την κυριαρχία του στη Γη. Με την αρωγή των απεσταλμένων του (φυσικά, είναι αποτρόπαια και εξωκοσμικά δημιουργήματά του) σκοπεύει να τελέσει μία τελετή που θα επιτρέψει στο ον αυτό να φανερωθεί και να εισέλθει στον κόσμο μας. Ενα από τα σημαντικότερα αντικείμενα (ίσως το πιο σημαντικό) για να πετύχει το σκοπό του είναι ένα δυνατό μαγικό αντικείμενο, γνωστό και ως Glyph, το οποίο όμως βρίσκεται στα χέρια του "Circle", μίας μυστικής οργάνωσης. Ο Crowley, όμως, βιάζεται να πραγματοποιήσει το σχέδιό του και έτσι αποφασίζει να επιτεθεί αιφνιδιαστικά στην εν λόγω οργάνωση. Ετσι, λοιπόν, κατακρεουργεί τον Ignatius και τη Nadia (πρόκειται για τους πρωταγωνιστικούς χαρακτήρες του πρώτου παιχνιδιού και ιδρυτές της οργάνωσης αυτής) και καταφέρνει να αποκτήσει το αντικείμενο που ήθελε. Δυστυχώς γι' αυτόν, όμως, οι πνευματικοί επίγονοι των δύο ηρώων δεν έχουν πει ακόμη την τελευταία λέξη τους, η οποία ακούει στο όνομα Herbert Wallace (εσείς ντε!).

Η εμπειρία που έχει ο Wallace από τον Dr Crowley είναι τραυματική, και σίγουρα κανείς δεν θα ήθελε να είναι στη θέση του. Τούτο διότι υπήρξε πειραματόζωο στα χέρια του σατανικού αυτού επιστήμονα, ο οποίος τον είχε απαγάγει όταν ήταν παιδί. Επειτα από αναρίθμητα εργαστηριακά πειράματα, βασανιστήρια και πολύ πόνο, ο Wallace κατάφερε να δραπετεύσει (γεμάτος σωματικά αλλά και ψυχολογικά τραύματα) και τώρα είναι έτοιμος να πάρει τη μεγάλη εκδίκησή του. Για να μπορέσει να αντιμετωπίσει επιτυχώς τον "δόκτορα" και τα φρικαλέα δημιουργήματά του, ο ήρωάς μας χρησιμοποιεί νέες πολεμικές τεχνικές και ειδικές κινήσεις.



Επιπροσθέτως ο Wallace έχει στη διάθεσή του μία μεγάλη γκάμα από power-ups και ξόρκια, και φυσικά όσο προχωρείτε στο παιχνίδι θα βρίσκετε συνεχώς νέα. Πλέον είναι ο μόνος που μπορεί να σταματήσει τον Crowley από την πραγματοποίηση των καταχθόνιων σχεδίων του.

Φυσικά, η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού θα προκαλέσει τη μεγαλύτερη αίσθηση, ενώ και τα γραφικά του θα κυμαίνονται σε υψηλά επίπεδα. Οσοι, λοιπόν, είστε φίλοι των horror games, θα πρέπει να έχετε τις αισθήσεις σας σε εγρήγορση, καθώς τα Εφιαλτικά Δημιουργήματα... ΕΠΙΣΤΡΕΦΟΥΝ!

Στρατηγική στην Αγρια Δύση

Η Αγρια Δύση και οι μύθοι που περιστρέφονται γύρω από αυτήν ανέκαθεν συνάρπαζαν πολύ κόσμο. Αξιοσημείωτο ωστόσο είναι πως δεν κυκλοφόρησαν πολλά games με θεματολογία βασισμένη σε αυτήν την περίοδο. Με λαμπρή εξαίρεση το Outlaws της LucasArts και τα Mad Dog McGee παλαιότερα, δεν θυμάμαι να ξεχώρισε ποτέ κάποιο άλλο παιχνίδι. Φαίνεται, λοιπόν, πως η Infogrames και η Spellbound αποφάσισαν να ξυπνήσουν τον cow-boy που κρύβουμε μέσα μας





με την κυκλοφορία του Desperados. Μόνο που αυτή τη φορά δεν θα έχουμε να κάνουμε με ένα action game, αλλά με ένα squad-based strategy, το στήσιμο του οποίου θυμίζει αρκετά το Commandos. Η ιστορία του μας μεταφέρει στην Άγρια Δύση κατά την περίοδο του αμερικανικού εμφύλιου πολέμου. Εσείς παίζετε το ρόλο του John Cooper, ενός ατρόμητου ήρωα της εποχής, ο οποίος έχει υπό τις διαταγές του μία ομάδα από 6 desperados, και ψάχνετε να βρείτε τον μυθικό El Diablo. Στην αναζήτησή σας θα συναντήσετε περί τους 35 διαφορετικούς πολίτες και ζώα, ενώ τα είδη των εχθρών σας θα ξεπερνούν τα 25. Έτσι, βρε παιδί μου, να έχουμε να "καθαρίζουμε".

Τα άτομα που αποτελούν την ομάδα σας είναι όλα ανεξάρτητοι χαρακτήρες, με ξεχωριστές ικανότητες (δεν ξέρω, αλλά ο αριθμός των μελών σε συνδυασμό με αυτό το χαρακτηριστικό, μου θυμίζουν όλο και πιο έντονα το Commandos). Ο John Cooper (εσείς δηλαδή) είναι ο αρχηγός της ομάδας, ο οποίος έχει την ικανότητα να επιβιώνει στις δύσκολες καταστάσεις. Ο Sam είναι "εξπέρ" στις κατεδαφίσεις, ο Doc McCoy είναι γιατρός και συνάμα δεινός σκοπευτής, η Kate O'Hara φανατική χαρτοπαίκτρα (ή χαρτοκλέφτρα, αν προτιμάτε) και ειδική στις μεταμφιέσεις, ο Sanchez πρώην ληστής που ζητά εκδίκηση από τον El Diablo και, τέλος, η Mia Jung συντροφεύεται από μία μαϊμού, ενώ διαθέτει μία τσάντα γεμάτη με δηλητηριώδη βέλη. Η πλοκή του παιχνιδιού εξελίσσεται μέσα από διάφορα βίντεο και διαλόγους που βλέπετε ανάμεσα στα επίπεδα. Επίσης, οι παίκτες του θα έχουν τη δυνατότητα να "κατεβάζουν" από το Internet επιπλέον αποστολές. Τέλος, η κυκλοφορία του αναμένεται κάπου στις αρχές του νέου έτους.



TOP TEN

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

1.	▲	**GRAND PRIX 3 (-)** (MICROPROSE)	SIMULATION	☆
2.	▲	**AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS (-)** (MICROSOFT)	STRATEGY	☆
3.	▲	**THE SIMS (-)** (MAXIS)	SIMULATION	☆
4.	▲	**DIABLO 2 (-)** (BLIZZARD)	RPG	☆
5.	▲	**THE LONGEST JOURNEY (-)** (FUNCOM)	ADVENTURE	☆
6.	▲	**ICEWIND DALE (-)** (INTERPLAY)	RPG	☆
7.	▲	**MYST: MASTERPIECE EDITION (-)** (CYAN)	ADVENTURE	☆
8.	▲	**QUAKE III (-)** (iD SOFTWARE)	ACTION	☆
9.	▼	**STARCRAFT / BROOD WAR (5)** (BLIZZARD)	STRATEGY	☆☆☆
10.	▼	**HALF-LIFE (9)** (SIERRA)	ACTION	☆☆

Εντός παρενθέσεως αναγράφεται η θέση που κατέλαβε το παιχνίδι τον προηγούμενο μήνα. Τα αστέρια συμβολίζουν τους συνεχόμενους μήνες κατά τους οποίους το παιχνίδι βρίσκεται στο TOP TEN.

▲ Το παιχνίδι ακολουθεί ανοδική πορεία.
▼ Το παιχνίδι ακολουθεί καθοδική πορεία.
- Το παιχνίδι παραμένει σταθερό στο TOP TEN.

ΤΑ 5 ΚΑΛΥΤΕΡΑ GAMES ΑΝΑ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ

ADVENTURE/RPG
1. (-) DIABLO 2
2. (-) THE LONGEST JOURNEY
3. (-) ICEWIND DALE
4. (-) MYST: MASTERPIECE EDITION
5. (1) BALDUR'S GATE

SIMULATION
1. (-) GRAND PRIX 3
2. (-) THE SIMS
3. (2) FIFA 2000
4. (4) F1 2000
5. (1) CHAMPIONSHIP MANAGER 99/00

STRATEGY
1. (-) AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS
2. (3) STARCRAFT / BROOD WAR
3. (2) TIBERIAN SUN
4. (1) SHOGUN
5. (5) SHADOW COMPANY

ACTION
1. (4) QUAKE III
2. (2) HALF-LIFE
3. (1) SOLDIER OF FORTUNE
4. (5) UNREAL TOURNAMENT
5. (3) TOMB RAIDER 4

TOP 5 ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΩΝ
1. BALDUR'S GATE 2
2. AGE OF EMPIRES 2: CONQUERORS
3. ODYSSEY
4. DIABLO II
5. THE SIMS: LIVIN' IT UP

Ευχαριστούμε τα καταστήματα Multirama και Computers Game Club για τη συνεργασία τους στην κατάρτιση αυτού του Top-5.

ΠΑΙΧΝΙΔΟΣΚΟΡΠΙΣΜΑΤΑ...

Η Microsoft έχει τη συνήθεια σε πολλά παιχνίδια της να προσθέτει τη λέξη Madness (Motocross Madness, Monster Truck Madness, Midtown Madness). Πολλή τρέλα έπεσε, βρε παιδί μου. Τώρα, λοιπόν, η εν λόγω εταιρεία κυκλοφόρησε την πλέον... τρελή συλλογή, η οποία ονομάζεται Racing Madness, και περιλαμβάνει 3 παιχνίδια από τις προαναφερθείσες σειρές. Πιο συγκεκριμένα, μπορείτε να βρείτε σε συσκευασία ενός τα Motocross Madness, Monster Truck Madness 2 και Midtown Madness. Αν, λοιπόν, είστε fan των παιχνιδιών αυτών, ιδού η ευκαιρία να τα αποκτήσετε όλα μαζί σε συσκευασία (αλλά και σε τιμή) ενός!

Ακόμη δεν ξεκίνησαν καλά καλά τα γυρίσματα της ταινίας "Tomb Raider" και προέκυψε το πρώτο προβληματάκι. Πιο συγκεκριμένα, οι αρχές της Cambodia απαγορεύσαν τη χρήση όπλων (ξέρετε, αυτά που έχει πάντοτε η



Lara δεμένα στη ζώνη της) εντός του ναού Angkor Watt, φοβούμενες πιθανές φθορές του χώρου. Δεν πιστεύω, πάντως, πως θα υπάρξει κάποιο ουσιαστικό πρόβλημα με την ταινία, καθώς με λίγη καλή θέληση (και έναν καλό υπολογιστή) όλα μπορούν να γίνουν, χωρίς να μείνει κανείς παραπονεμένος.

Φαίνεται πως τον τελευταίο καιρό οι συλλογές παιχνιδιών είναι ένα αρκετά σύνηθες φαινόμενο - ίσως και λόγω των εορτών που έρχο-



νται. Ετσι, πρόσφατα κυκλοφόρησαν δύο νέες συλλογές υπό την αιγίδα του αθλητικού καναλιού Eurosport. Η πρώτη περιλαμβάνει τα παιχνίδια Le Mans 24 Hours, Michelin Rally Masters και UEFA Manager 2000, ενώ στη δεύτερη θα βρείτε τα Supreme Snowboarding, Rolland Garros 1999 και Beetle Crazy Cup. Ποιος ξέρει, ίσως οι εταιρείες να προσπαθούν να κάνουν -μερική τουλάχιστον- απόσβεση των εσόδων που δεν είχαν από τους τίτλους αυτούς. Οχι ότι είναι άσχημα παιχνίδια, απλώς δεν πούλησαν όσο θα ήθελαν.

Το DVD-ROM τη σήμερον ημέρα τείνει να αντικαταστήσει πλήρως το κλασικό CD-ROM στα Home PCs. Ετσι, οι εταιρείες έχουν αρχίσει να εκμεταλλεύονται τις περισσότερες δυνατότητες που δίνει ένα DVD, βγάζοντας είτε τα νέα παιχνίδια τους και σε αυτό το format είτε κάποια παλαιότερα, αφού πρώτα όμως τα εμπλουτίσουν. Αυτό συμβαίνει και στην περίπτωση του Outcast. Στην επερχόμενη DVD version του προστέθηκε η μεταγλώττισή του σε τρεις γλώσσες, καθώς και η ύπαρξη επτά διαφορετικών υπότιτλων. Επιπλέον τα γραφικά και ο ήχος απογειώνονται, ενώ υπάρχουν αρκετά ακόμη ειδικά bonuses.



Ξαναγράψτε την Παγκόσμια Ιστορία

Το Empire Earth είναι ένα RTS που φέρει την υπογραφή του Rick Goodman. Σε περίπτωση που δεν τον γνωρίζετε, ο κύριος αυτός είναι ο δημιουργός του πασίγνωστου Age of Empires. Επομένως είναι φυσικό ότι απευθύνεται πρωτίστως στους φίλους του προαναφερόμενου παιχνιδιού. Αν και το όλο interface του Empire Earth ελάχιστα διαφέρει από αυτό της πρώτης δημιουργίας του Goodman, στον τομέα του gameplay προσφέρει περισσότερες προκλήσεις και εμπειρίες στο χρήστη που θα ασχοληθεί μαζί του. Σύμφωνα με της εταιρεία παραγωγής του (Stainless Steel), με την κυκλοφορία του θα θέσει νέα standards στα παιχνίδια του χώρου, ενώ ταυτόχρονα θα προσφέρει στοιχεία και δυνατότητες που δεν έχουμε ξανασυναντήσει σε άλλα RTS. Συνοπτικά τα χαρακτηριστικά που θα ενσωματώνει το Empire Earth είναι τα ακόλουθα:

- Πλήρης κάλυψη μεγάλης χρονικής περιόδου της ιστορίας του ανθρώπινου γένους (πάνω από 500.000 χρόνια), από την ανακάλυψη της φωτιάς έως και πέρα από την εποχή της laser τεχνολογίας.
- 12 ιστορικές εποχές, μέσω των οποίων μπορείτε να ζήσετε όλη την ιστορία του ανθρώπινου γένους ή απλώς την περίοδο που σας ενδιαφέρει.
- Δυνατότητα ελέγχου άνω των 200 διαφορετικών πολεμικών μονάδων.
- Μάχες σε στεριά, αέρα και θάλασσα, με ιππικό, κανόνια, πολεμικές φρεγάτες, υποβρύχια, ελικόπτερα έως και με θερμοπυρηνικούς βαλλιστικούς πυραύλους (καθένα στην εποχή του, βέβαια!)
- "Συναντήσεις" με μεγάλες ιστορικές προσωπικότητες.
- Συμμετοχή σε μελλοντικούς πολέμους με μονάδες ρομπότ, αντιβαρυτικά συστήματα και ενεργειακά όπλα.
- Δυνατότητα τροποποίησης των πολεμικών μονάδων.
- Δυνατότητα να εκμηδενίσετε τους πληθυσμούς των αντιπάλων σας, αιχμαλωτίζοντας τους πολίτες τους.
- Ενεργός συμμετοχή των





στοιχείων της φύσης.

- Δυνατότητα κατασκευής ειδικών κτιρίων και σημαντικών Wonders (οπ, κάτι μου θυμίζει!).
- Δυνατότητα να φτάσετε στη νίκη ακολουθώντας και άλλες "οδούς" πλην της πολεμικής (π.χ. της διπλωματικής).
- Δυνατότητα τροποποίησης των ιδιοτήτων των πολιτισμών.
- Πλούσιο multiplayer mode.
- Τεράστιοι χάρτες με πολλά διαφορετικά τερέν.
- Πολλές, μεγάλης διάρκειας campaigns στο single player mode (συμπεριλαμβάνονται και εκπαιδευτικές).
- Δυνατότητα δημιουργίας σεναρίων και χαρτών, μέσω του σχετικού editor που θα περιλαμβάνεται.

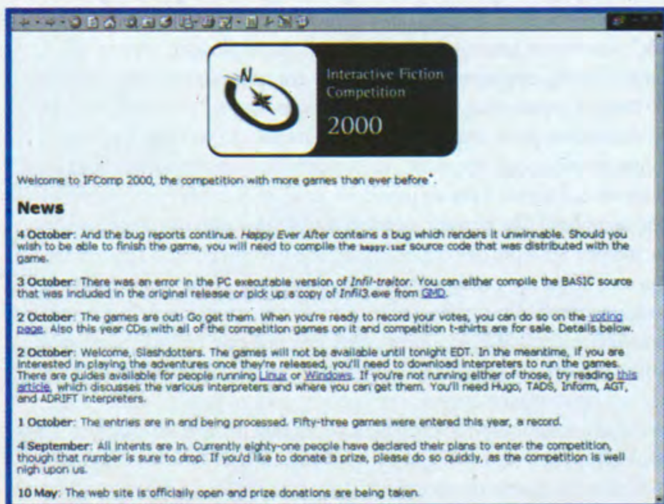
Ασφαλώς το Empire Earth φαντάζει πολύ εντυπωσιακό και οι



δυνατότητές του θα ικανοποιήσουν και τον πλέον απαιτητικό χρήστη. Η εμπειρία μου, όμως, μου έχει δείξει πως δεν είναι λίγα τα παιχνίδια που τάζουν "λαγούς με πετραχήλια" προτού κυκλοφορήσουν, αλλά με την κυκλοφορία τους απογοητεύουν. Οπότε το μόνο που έχουμε να κάνουμε είναι να περιμένουμε να κυκλοφορήσει το παιχνίδι. Πάντως, αν θέλετε, μπορείτε να ρίξετε μια ματιά στο trailer που θα βρείτε στο CD-ROM αυτού του τεύχους.

Ο 6ος Διαγωνισμός Interactive Fiction

Εδώ και έξι συναπτά έτη πραγματοποιείται ο διαγωνισμός Interactive Fiction και κάθε χρόνο οι συμμετοχές διαρκώς αυξάνονται. Ο εν λόγω διαγωνισμός διοργανώνεται από μέλη ορισμένων usenet newsgroups και αποτελεί μία καλή ευκαιρία για να γνωρίσει ο κόσμος τα text adventures. Η βασική δομή αυτού του είδους παιχνιδιών είναι η εξής: Εσείς παίζετε τον κυρίως χαρακτήρα και πληκτρολογείτε εντολές οι οποίες καθορίζουν τις κινήσεις του και την όλη ροή της ιστορίας. Οσο προχωρείτε τόσο ανακαλύπτετε και μαθαίνετε. Φυσικά, οι γρίφοι αφθονούν, μάλιστα πολλές φορές αποτελούν το καλύτερο σημείο αυτών των παιχνιδιών. Ασφαλώς όλες οι δημιουργίες προέρχονται από ερασιτεχνικά χέρια, αλλά το μεράκι των κατασκευαστών ίσως να ξεπερνά αυτό των "μεγάλων" εταιρειών.



Για την καλύτερη αξιολόγηση και βαθμολόγηση των παιχνιδιών που συμμετέχουν, αυτά χωρίζονται σε υποκατηγορίες. Και μη νομίζετε πως η βαθμολόγηση δεν ενδιαφέρει τους συμμετέχοντες, αφού εκτός από δόξα κερδίζουν και σε είδος. Βέβαια, τα περισσότερα δώρα προέρχονται από δωρεές και προσφορές, αλλά αυτό δεν έχει τόσο μεγάλη σημασία. Επίσης, ένα άλλο χαρακτηριστικό που διακρίνει τα δώρα είναι η μεγάλη ποικιλία τους: από χρήματα και computer games, μέχρι βιβλία και... φαγώσιμα είδη! Επανερχόμενοι στο θέμα των κατηγοριών των παιχνιδιών, τις παραθέτω μία προς μία: Interpreted Games, TADS Games, Z-machine Games, Hugo Games, AGT Games, ADRIFT Games, BASIC Games. Αν, πάντως, θέλετε να σχηματίσετε μία πιο ολοκληρωμένη άποψη για τα παιχνίδια που θα διαγωνιστούν φέτος, τότε δεν έχετε παρά να ανατρέξετε στο σχετικό directory στο συνοδευτικό CD-ROM του παρόντος τεύχους.

Γίνετε "εξπέρ" στο Snooker

Το Snooker είναι ένα είδος μπιλιάρδου, ιδιαίτερα διαδεδομένο στο εξωτερικό τα τελευταία χρόνια, το οποίο αποκτά όλο και περισσότερους φίλους στη χώρα μας. Αν ποτέ έχετε την ευκαιρία να παίξετε, θα καταλάβετε το γιατί. Σκοπός σας είναι να μαζεύετε



πόντους βάζοντας σε μία από τις 6 τρύπες του τεράστιου τραπεζιού του (μπορείς να κοιμηθείς άνετα επάνω του!) εναλλάξ κόκκινες και χρωματιστές μπάλες. Φυσικά, όποιος μαζέψει τους περισσότερους πόντους, κερδίζει. Αρκετές, πάντως, είναι και οι μεταφορές του δημοφιλούς αυτού παιχνιδιού στους υπολογιστές. Ενας τέτοιος τίτλος, το World Championship Snooker, έρχεται δυναμικά για να διεκδικήσει τα πρωτεία στο χώρο. Θα διαθέτει πολλούς γνωστούς αστέρες του αθλήματος, όπως ο Stephen Hendry και ο Ronnie O'Sullivan, και θα σας δίνει την ευκαιρία να συναγωνιστείτε μαζί τους. Η πρόοδός σας στο career mode θα είναι κλιμακωτή, καθώς θα ξεκινάτε δίνοντας αγώνες σε τοπικά πρωταθλήματα, και μόνο αν τα καταφέρετε πολύ καλά, θα μπορείτε να ανεβαίνετε επίπεδο. Απώτερος σκοπός σας είναι να συμμετέχετε στο πρωτάθλημα "Crucible". Το τελευταίο, μάλιστα, θα αναπαρίσταται όσο πιο πιστά γίνεται, και μάλιστα θα διαθέτει παρουσίαση τηλεοπτικού στυλ, με περιγραφή από τον Dennis Taylor. Τι λέτε, θα τα καταφέρετε; PC

ALEX FERGUSON'S PLAYER MANAGER 2001

Από την Anco Software

Μαθήματα Προπονητικής από τον Sir Alex

Η συνέχεια της πολύ επιτυχημένης σειράς Player Manager αναμένεται να κυκλοφορήσει τον Απρίλιο του 2001 για τα PCs μας, μόνο που αυτή τη φορά θα φέρει ένα πραγματικά βαρύ όνομα μαζί της: αυτό του προπονητή της Manchester United, Sir Alex Ferguson.

Το Player Manager 2001 σας δίνει τη δυνατότητα να επιλέξετε να "μανατζάρετε" την αγαπημένη σας ομάδα, μέσα από τις τέσσερις επαγγελματικές κατηγορίες της Αγγλίας, και φυσικά να διεκδικήσετε όλα τα τρόπαια: το F.A. Cup, το Worthington Cup, το Auto Windscreen Trophy (στο οποίο συμμετέχουν μόνο ομάδες της δεύτερης και της τρίτης κατηγορίας), το Champions League και το UEFA Cup, αν φυσικά προκριθείτε σε κάποιο από τα δύο τελευταία. Πολλά επίσημα παιχνίδια απλώς και μόνο χρησιμοποιούν κάποιο "μεγάλο" όνομα στους τίτλους τους, αλλά αυτή τη φορά ο Sir Alex έχει ενεργό ανάμειξη στο παιχνίδι. Οι δημιουργοί του παιχνιδιού (Anco Software) αφού πέρασαν πολλές ώρες μαζί του δείχνοντάς του το παιχνίδι και ακούγοντας κάθε παρατήρηση που έκανε, κατέληξαν στη δημιουργία ενός εικοσασέλιδου εγγράφου, στο οποίο καταγράφουν τα σημεία στα οποία αυτός επέστησε την προσοχή τους. Μάλιστα, ένας εκ των προγραμματιστών, ο Steven Screech ανέφερε χαρακτηριστικά: "Του άρεσε (σ.σ.: του Ferguson) ιδιαίτερα ο σχεδιαστής τακτικών, και μας έδειξε την τυπική στρατηγική που ακολουθεί η Manchester United απέναντι σε δυνατούς αντιπάλους. Η συμμετοχή του Alex Ferguson αποδεικνύει πως το Player Manager 2001 είναι ένας πραγματικά δυνατός τίτλος, καθώς ποτέ του δεν έχει εργαστεί με οτιδήποτε που να είναι 'νούμερο 2' στο χώρο του. Για να σταθείς με αξιώσεις στην αγορά των Sports Games, χρειάζεσαι κάποια 'βαριά χαρτιά', και σίγουρα ο Alex είναι ένα από αυτά".

Το Player Manager 2001 περιέχει πλούσιες τεχνικές βελτιώσεις, σε σχέση με τους προκατόχους του: Καταρχήν, μία εντελώς νέα 3D Engine,





με περισσότερες από 50 σημαντικές αλλαγές και πολλές νέες προσθήκες προγραμματισμένες να εμπλουτίσουν το menu system και να βελτιώσουν την ταχύτητα και την πρόσβαση στις in-game επιλογές. Θα υπάρχουν 122 νέοι Motion-captured παίκτες, ενώ παράλληλα έχουν προστεθεί και νέα μοντέλα, καθώς και νέο texturing παικτών. Το motion blending και τα νέα dynamics των παικτών μάς δίνουν ζωντανές και αληθοφανείς αναπαραστάσεις των τακτικών, αφού κάθε παιχνίδι εξελίσσεται σε πραγματικό χρόνο. Το νέο σύστημα ελέγχου που υπάρχει σημαίνει πως όλα τα menus και οι περιοχές του παιχνιδιού είναι εύκολα προσβάσιμα. Ασφαλώς, όλα αυτά θα καθησυχάζουν όσους έχουν ανησυχίες για τέτοια θέματα.

Περιλαμβάνονται και οι 92 ομάδες που παίζουν στα πρωταθλήματα της Αγγλίας. Καθεμία έχει τη σωστή σύνθεση, όπως αυτή είναι διαμορφωμένη από την αρχή της φετινής αγωνιστικής περιόδου, και η database αποτελείται από 30.000 παίκτες. Γιατί τόσοι πολλοί; Τα Football Management παιχνίδια βασίζονται στην ανακάλυψη των σωστών πηγών (των παικτών δηλαδή) και στη χρησιμοποίησή τους με τον καλύτερο δυνατό τρόπο. Μάλιστα το Player Manager 2001 μεταφέρει επί της οθόνης την πραγματικότητα του κόσμου του ποδοσφαίρου. Οι μεγάλοι παίκτες δεν θα πάνε σε κάποια μικρή ομάδα, ακόμα και αν αυτή ικανοποιήσει τις οικονομικές απαιτήσεις τους, αν πρώτα δεν έχει ανεβάσει κατακόρυφα τη φήμη της. "Μία μικρή ομάδα, με τις κατάλληλες μεταγραφές, μπορεί να 'ανέβει' αρκετά και να νικήσει ακόμη και ομάδες σαν τη Manchester United. Τα πράγματα αλλάζουν ενδιάμεσα στις σαιζόν" λέει ο ίδιος ο Screech.

Οποιος έχει παίξει κάποιο management game θα ξέρει πως τα στατιστικά παίζουν πολύ μεγάλο ρόλο στην εξέλιξή του. Δίπλα στις "κλασικές" ικανότητες (σουτ, κεφαλιές, πάσες, μαρκαρίσματα, αντοχή και αποκρούσεις) έρχονται να προστεθούν και τρία νέα στοιχεία: αγωνιστικό πνεύμα, αγωνιστική φόρμα και εμπιστοσύνη. Αν "ανακατέψετε" όλα τα παραπάνω με τις σωστές τακτικές, τότε μπορεί να έχετε επιτύχει τον ιδανικό συνδυασμό της νίκης (να θυμάστε πως τα στατιστικά αυτά μπορούν να αυξηθούν ή και να μειωθούν κατά τη διάρκεια μιας αγωνιστικής περιόδου). "Αν κάποιος παίκτης μεταγραφεί από μία μικρή ομάδα σε μια μεγαλύτερη, δεν σημαίνει πως οι ικανότητές του θα αυξηθούν αμέσως λόγω της μεταγραφής αυτής. Μόνο μέσω του παιξίματος." Δεν υπάρχει αμφιβολία πως οι μισθοί, η φήμη και η αξία αυτών των παικτών θα ανέβουν παράλληλα. Για να επιστρέψουμε στις τακτικές, μια χρήσιμη προσθήκη στο παιχνίδι είναι η δυνατότητα να δοκιμάσετε νέες τακτικές και στρατηγικές απέναντι σε κάποιες ερασιτεχνικές ομάδες, πριν από ένα κυρίως παιχνίδι, ενώ έχετε και τη δυνατότητα να αλλάξετε τη στρατηγική σας με το πάτημα ενός πλήκτρου, έτσι ώστε να μπορείτε να αντιδράσετε άμεσα σε κάποια ανάλογη αλλαγή από μέρους του αντιπά-

λου σας. Υπάρχουν ακόμη τα χρήσιμα post-match γραφήματα και στατιστικά, τα οποία δείχνουν με μια ματιά το πόσο καλά λειτούργησε κάθε τακτική. Το πρώτο Player Manager είχε μία επιλογή που επέτρεπε τον έλεγχο συγκεκριμένων παικτών, αλλά στη νέα έκδοση δεν υπάρχει πλέον. Κάθε παίκτης σε κάθε ομάδα έχει λεπτομερή στατιστικά, ενώ μηνύματα από τους ανιχνευτές ταλέντων έρχονται από όλο τον κόσμο, και ακόμη και ο ίδιος ο Sir Alex μπαίνει στη δράση, δίνοντάς σας μια ειδική βαθμολογία στο τέλος κάθε σαιζόν.

Ενα από τα θέματα που απασχολούν τους περισσότερους παίκτες αυτών των παιχνιδιών είναι η ύπαρξη σχολιασμού, η οποία σε κάποιους αρέσει και σε κάποιους όχι. Εδώ λοιπόν μην περιμένετε κάτι τέτοιο. Ο Steeve Screech μάς εξηγεί το γιατί: "Πιστεύουμε πως οι περισσότεροι παίκτες θα απενεργοποιούσαν το σχολιασμό αν μπορούσαν, καθώς είναι επαναλαμβανόμενος και βαρετός. Προτιμάμε να διαθέσουμε τη μνήμη που θα χρειαζόταν για αυτό, για κάτι πιο χρήσιμο. Κάτι ακόμα που ίσως να φοβίσει μερικούς είναι πως, αν τερματίσετε τελευταίοι και από τις 92 ομάδες και δεν υπάρχει κάποια προσφορά εργασίας, τότε η καριέρα σας και το παιχνίδι τελειώνουν. Κάτι άλλο που περιλαμβάνεται στο PM 2001 είναι η δυνατότητα για αλλαγή των εμφανίσεων των ομάδων. Καθώς οι ομάδες κάθε τόσο αλλάζουν την εμφάνισή τους, η Anco πολύ σωστά συμπεριέλαβε όχι μόνο έναν πλήρη σχεδιαστή εμφανίσεων, αλλά και τη δυνατότητα να τροποποιήσετε το πώς δείχνει ένας παίκτης. Τέλος, όσοι είναι εξοικειωμένοι με τα Kick Off θα ευχαριστηθούν να μάθουν πως η κλασική κάμερα αυτών των παιχνιδιών είναι μια από τις εννιά διαθέσιμες του PM 2001. Οι διαθέσιμες οπτικές γωνίες διαφέρουν ανάλογα με το επιλεγμένο match mode: 3D, text commentary με scanner ή quick watch.

του Derek dela Fuente

SCREAMER "TROPHY" 4X4

Από τη Virgin

Ενα διαφορετικό 4x4 Racing

Η ανατολικής προελεύσεως εταιρεία Channel 42/Clever Development αυτή τη στιγμή έχει στις τάξεις της οκτώ ανθρώπους, εκ των οποίων τέσσερις προγραμματιστές, τρεις graphic-designers και έναν sound designer. Μέλη αυτής της ομάδας έχουν εργαστεί στην ανάπτυξη άλλων τίτλων, μεταξύ των οποίων τα Fatal Abyss (της Sega Soft). Τώρα όμως εργάζονται για το νέο δημιούργημά τους, το οποίο θα κυκλοφορήσει στο τέλος του χρόνου, και είναι ένα επικό off road racing game, με πολύ στυλ, όπως ανακάλυψα. Δείτε τη συζήτηση που είχα με κάποια μέλη της ομάδας παραγωγής, και θα καταλάβετε πολλά για το παιχνίδι αυτό:





Derek dela Fuente: *Με τόσα πολλά racing games που κυκλοφορούν, γιατί κάνατε και εσείς ένα racing game και μάλιστα off road;*

Channel 42: Η πλειονότητα της ομάδας μας συμπαθεί τα racing games, αλλά υπάρχουν ελάχιστα διασκεδαστικά παιχνίδια στο χώρο. Αποφασίσαμε να δημιουργήσουμε έναν τίτλο που θα ταιριάζει στις "ανάγκες" μας. Επιλέξαμε τη δημιουργία ενός off road game, επειδή δεν υπάρχουν πάρα πολλά τέτοια στην αγορά και επίσης είναι το πιο θεαματικό είδος racing για να δώσουμε ένα άψογο από κάθε άποψη μοντέλο. Δεν μπορεί να συγκριθεί με τα παραδοσιακά παιχνίδια του είδους του, η ταχύτητα δεν είναι πάντοτε το κυριότερο χαρακτηριστικό και οι παίκτες θα πρέπει να χρησιμοποιήσουν τις ικανότητές τους στην τακτική, προκειμένου να ξεπεράσουν τα εμπόδια. Θέλαμε να δημιουργήσουμε ένα παιχνίδι που δεν έχει υπάρξει όμοιό του.

DdF: *Πώς θα χαρακτηρίζατε το παιχνίδι, ως πλήρως action ή driving simulator;*

C42: Εξαρτάται από το επιλεγμένο game mode. Το Single player mode είναι simulator, ενώ τα Multiplayer modes είναι γεμάτα δράση.

DdF: *Υπάρχουν καθόλου στοιχεία στρατηγικής, όπως η δυνατότητα βελτίωσης των οχημάτων;*

C42: Στην αρχή υπάρχουν τα βασικά οχήματα, αλλά, καθώς θα προχωρούν στα πρωταθλήματα, οι παίκτες θα μπορούν να κερδίσουν διάφορα "αξεσουάρ" (λάστιχα, μηχανές κ.λπ.) για το αυτοκίνητό τους. Ετσι, θα μπορούν να μπαίνουν στα πιο δυνατά πρωταθλήματα με πιο δυνατά οχήματα.

DdF: *Τι υποστήριξη είχατε από τις κατασκευάστριες εταιρείες, και κατά πόσο είναι ρεαλιστικά τα αυτοκίνητα;*

C42: Εχουμε φτιάξει τα αυτοκίνητα όσο πιο ρεαλιστικά γίνεται. Εχουμε μαζέψει όλες τις απαιτούμενες "πηγές" και έχουμε δοκιμάσει και κάποια πραγματικά μοντέλα στην πράξη. Πιστεύουμε πως έχουμε επιτύχει τον καλύτερο δυνατό ρεαλισμό των οχημάτων.

DdF: *Στα περισσότερα racing games τα controls είναι περιορισμένα. Εσείς έχετε να προσφέρετε κάτι νέο;*

C42: Ολα "λειτουργούν" όπως θα συνέβαινε και σε ένα πραγματικό όχημα. Ο παίκτης μπορεί να χρησιμοποιήσει τόσο τις χαμηλές όσο και τις υψηλές ταχύτητες του οχήματος, και γενικά να πράξει όπως θα έπραττε σε ένα αληθινό αυτοκίνητο. Επιπλέον, θα υποστηρίζονται και αρκετά από τα περιφερειακά που κυκλοφορούν στο εμπόριο.

***DdF:** Από κάμερες και οπτικές γωνίες τι γίνεται;*

C42: Το παιχνίδι περιλαμβάνει λεπτομερή 3D οπτική από τη θέση του οδηγού, ενώ υπάρχουν και αρκετές ειδικές κάμερες. Μάλιστα, ο παίκτης μπορεί να κοιτάξει γύρω του, μέσα από το όχημα, όπως ακριβώς δηλαδή συμβαίνει και στην πραγματική μας ζωή.

***DdF:** Πόσο διαφορετικές είναι οι τοποθεσίες;*

C42: Στο Single player mode υπάρχουν έξι terrains, παντελώς διαφορετικά μεταξύ τους. Κάθε ένα από αυτά, πέρα από τις μορφολογικές του ιδιότητες, θα έχει και το ανάλογο background.

***DdF:** Οι καιρικές συνθήκες επηρεάζουν άμεσα το παιχνίδι;*

C42: Εκτός από το ότι αλλάζουν την οπτική εικόνα του παιχνιδιού (χρωματισμοί), επηρεάζουν άμεσα και τον έλεγχο των οχημάτων.

του Derek dela Fuente



ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

Από τη LucasArts

3D Guybrush!

Για το Escape from Monkey Island έχω γράψει αρκετές φορές στη στήλη "Adventures & RPGs Update". Μέχρι τώρα είχαμε πληροφορίες, οι οποίες προέρχονταν κυρίως μέσα από την ίδια τη LucasArts, συνεντεύξεις, δελτία Τύπου και, φυσικά, εικόνες που κάθε τόσο η εταιρεία έδινε στη δημοσιότητα. Την Παρασκευή 6 Οκτωβρίου η LucasArts έδωσε -επιτέλους!- στην κυκλοφορία το πρώτο playable demo του παιχνιδιού (120MB) και, όπως ήταν επόμενο, το περιοδικό (βλ. Κράτσας) το κατέβασε αμέσως και το συμπεριέλαβε στο CD που συνοδεύει το τεύχος.

Το demo δίνει αντικειμενικά τη δυνατότητα για εξαγωγή ασφαλέστερων κρίσεων σχετικά με την ποιότητα του πολυαναμενόμενου παιχνιδιού.

Προτού, ωστόσο, προχωρήσουμε στο παιχνίδι ένα ερώτημα χρειάζεται απάντηση: Γιατί η LucasArts κυκλοφορεί ένα νέο adventure μετά την εμπορική αποτυχία του Grim Fandango στις ΗΠΑ; Διότι πολύ απλά, όπως επισημαίνει η ίδια σε μία δημόσια ανακοίνωσή της, η εταιρεία είναι σταθερά προσανατολισμένη στις παγκόσμιες κυκλοφορίες των προϊόντων της. Ετσι, αυτό που στις ΗΠΑ ήταν μία εμπορική αποτυχία, κυκλοφορώντας σε όλο τον κόσμο έγινε ένα αρκετά επικερδές προϊόν. Το παιχνίδι, δηλαδή, σημείωσε κυρίως στην Ευρώπη, αλλά και στην Ασία και τη Νότια Αμερική, σημαντική εμπορική επιτυχία που υπερκάλυψε τις όποιες ζημίες από την κυκλοφορία του στις ΗΠΑ. Μάλιστα, οι απανταχού adventurers προτιμούσαν τα adventures της LucasArts από τα αντίστοιχα της Sierra και φρόντιζαν να τα ανεβάζουν στις πρώτες θέσεις των ειδικών και γενικών charts μέχρι το 1997 περίπου (τα τελευταία τρία χρόνια τα πρωτεία έχουν πάρει τα CRPGs και strategy games).



Το Escape from Monkey Island (MI4) είναι το πρώτο πλήρως 3D Monkey Island που κυκλοφορεί. Χρησιμοποιεί μία πολύ βελτιωμένη έκδοση (second-generation version) της system engine του Grim Fandango και περιέχει πολύχρωμους πολυγωνικούς χαρακτήρες κινούμενους σε ένα πλήρως rendered background περιβάλλον. Τα backgrounds είναι δημιουργημένα με 32-bit βάθος χρώματος, ενώ οι χαρακτήρες αυτή τη φορά διαθέτουν 1.500 πολύγωνα ο καθένας (συγκρίνετέ τα με τα 400 πολύγωνα κάθε χαρακτήρα στο Grim Fandango για να καταλάβετε τη διαφορά).

Στο σημείο αυτό θα διατυπώσω την πρώτη ένστασή μου: Παρ' όλο που τα γραφικά του παιχνιδιού είναι από κάθε πλευρά εξαιρετικά διαθέτοντας μοναδική αισθητική, προτιμώ τα 2D adventures. Εντάξει, το 3D περιβάλλον επιτρέπει μεγαλύτερη αλληλεπίδραση του χρήστη με τον περιβάλλοντα χώρο, αλλά ποτέ δεν θα μπορέσει να αποδώσει την ατμόσφαιρα των 2D adventure games. Ειλικρινά, κοιτώντας παιχνίδια όπως το Kyrandia ή το Rex Nebular, εξακολουθώ να μην καταλαβαίνω το λόγο για τον οποίο πρέπει να εγκαταλείψουμε οριστικά αυτή την τόσο λειτουργική και ατμοσφαιρική system engine.

Δημιουργοί του παιχνιδιού είναι οι Michael Stemmle και Sean Clark - σημειώστε αυτά τα ονόματα, διότι πρόκειται για μεγάλους δημιουργούς. Είναι αυτοί που μας έδωσαν το Sam & Max Hit the Road και συμμετείχαν ως προγραμματιστές στο περίφημο Indiana Jones and the Fate of Atlantis. Τη μουσική υπογράφει ο "πολύς" Michael Land, ενώ τις φωνές στους βασικούς χαρακτήρες (Guybrush and Elaine Marley Threepwood) δανείζουν οι ίδιοι ηθοποιοί με το προηγούμενο M.I. (Dominic Armato and Alexandra Boyd). Στο παιχνίδι ξαναβλέπουμε μερικούς από τους πιο διάσημους χαρακτήρες της σειράς: Meathook, Otis, Carla the Swordmaster, Stan και, φυσικά, τον παντοτινά διαβολικό LeChuck. Ωστόσο, παρόντες είναι και οι Pegnose Pete (ένας κακόφημος πειρατής που έχει αρπάξει το Lucre Island και ο οποίος έχει πάρει το όνομά του από μία πρόσθετη ξύλινη μύτη που φορά!), η Voodoo Lady (ξέρει σε ποιο νησί κάθε φορά πρέπει να πάει ο Guybrush και, γενικά, θα τον βοηθήσει σε μερικούς γρίφους), ο Herman Toothrot (ένας εκκεντρικός ερημίτης που ζει στο Monkey Island για περίπου είκοσι χρόνια

και δεν φορά παντελόνια!) και, φυσικά, το πιο διάσημο κρανίο στην ιστορία των computer games, ο θρυλικός Murray (στο The Curse of Monkey Island φώναζε: "Do you hear me? I shall return!").

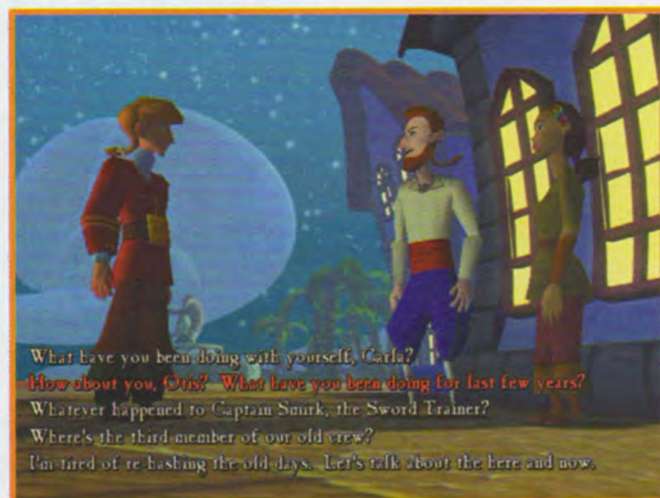
Η ιστορία του παιχνιδιού εξελίσσεται μερικούς μήνες μετά τα γεγονότα που διαδραματίστηκαν στο Curse of Monkey Island, όπου ο ήρωάς μας Guybrush έθαψε τον LeChuck στον πάγο και παντρεύτηκε την πανέμορφη -σε ρόλο κυβερνήτη- Elaine Marley.

Αφού πέρασαν τρεις ευτυχισμένους μήνες στα νησιά της Καραϊβικής κάνοντας το λεγόμενο "μήνα του μέλιτος", γύρισαν πίσω στο Melee Island για να διαπιστώσουν έκπληκτοι ότι η Elaine θεωρείται επίσημα νεκρή και ότι έχει εκπέσει όλων των αξιωμάτων της. Σαν μην έφτανε αυτό, ένας πειρατής με τη βοήθεια ενός καταπέλτη προσπαθεί να γκρεμίσει το σπίτι τους! Δεν θα αργήσουν να συνειδητοποιήσουν ότι πίσω από όλα αυτά βρίσκεται ένας μυστηριώδης Αυστραλός εκμεταλλευτής γης, ο Ozzie Mandrill, ο οποίος προσπαθεί να αρπάξει όλη την ακίνητη περιουσία της Elaine - και όχι μόνο. Τελικός σκοπός του είναι να ξαποστείλει όλους τους πειρατές από την περιοχή για να μετατρέψει τα τρία θρυλικά νησιά σε τόπο αναψυχής πλουσίων! Ταυτόχρονα, κάποιος Charles L. Charles προσπαθεί να κερδίσει τη θέση της Elaine και να γίνει κυβερνήτης της περιοχής. (Αλήθεια, δεν μοιάζει στο πάχος με τον LeChuck;)

Γενικά, το σενάριο παρουσιάζει μεγάλο ενδιαφέρον. Θα πρέπει, ανάμεσα στ' άλλα, να λύσεις το μυστήριο ενός πανάρχαιου voodoo κρανίου, που είναι το απόλυτο όπλο για τον περίφημο διαγωνισμό των wrestling-προσβολών μονομαχιών, και να βρεις τι έχουν απογίνει όλοι οι πίθηκοι των νησιών.

Το παιχνίδι το χειρίζεσαι με τα πλήκτρα. Οσοι παρακολουθείτε τα άρθρα μου πρέπει να ξέρετε ότι προτιμώ τα adventure games, στα οποία κινείς τον ήρωα με τα πλήκτρα (όπως συνέβαινε και στα πρώτα παιχνίδια της Sierra), από τα λεγόμενα mouse driven adventure games. Γενικά, βρήκα το χειρισμό του πολύ απλό και λειτουργικό, δεν αντιμετώπισα κανένα πρόβλημα. Ξέρω ότι όσοι νεότεροι παίκτες έχετε συνηθίσει το χειρισμό των παιχνιδιών με το mouse θα δυσανασχετήσετε, αλλά -πιστέψτε με- θα χρειαστείτε ελάχιστη ώρα για να συνηθίσετε τις λειτουργίες των πλήκτρων που χρησιμοποιεί το παιχνίδι. Οταν εγκαταστήσετε το demo, πηγαίνετε στο φάκελο που δημιουργεί μέσα στο Start/Programs/LucasArts/ Monkey 4 Web Demo και διαβάστε το αρχείο "View Monkey 4 Web Demo Readme". Σε αυτό θα βρείτε όλα τα πλήκτρα που χρησιμοποιεί το παιχνίδι και την ακριβή λειτουργία τους.

Εκεί που το παιχνίδι φαίνεται να ξεπερνά κάθε προηγούμενο είναι στην ατμόσφαιρα και το χιούμορ. Σε αυτούς τους δύο τομείς το MI4 σε ξετρελαίνει, μια και ξαναφέρνει στο προσκήνιο τα χαρακτηριστικά εκείνα που έκαναν διάσημα τα adventure games και τα οποία, δυστυχώς, τα τελευταία χρόνια φαίνεται πως είχαν χαθεί ως δομικά στοιχεία των παιχνιδιών του είδους.





Το demo είναι ομολογουμένως σπουδαίο. Περιέχει εκπληκτικό χιούμορ, εξαιρετική μουσική, εντυπωσιακά γραφικά και μία "αντβεντουρίστικη" ατμόσφαιρα. Ο ένας και μοναδικός γρίφος του παιχνιδιού που πρέπει να λύσεις για να τελειώσεις το demo δεν είναι -κατά την εκτίμησή μου- κάτι το ιδιαίτερο, αλλά δείχνει με τον καλύτερο τρόπο τι πρέπει να περιμένουμε από το παιχνίδι γενικότερα, καθώς συνδυάζει χιούμορ και φαντασία.

Ειλικρινά δεν μπορώ να περιμένω άλλο την κυκλοφορία του κανονικού παιχνιδιού. Αν είναι ποιοτικά όπως το demo και σημειώσει αξιόλογη εμπορική επιτυχία, να είστε σίγουροι ότι σε ένα-δύο χρόνια θα κάνουμε λόγο για την αναγέννηση των adventure games, όπως ακριβώς συνέβη με τα CRPGs μετά την κυκλοφορία των Daggerfall, Diablo (καλά, καλά, είναι action-RPG, αλλά βοήθησε και αυτό στην αναγέννηση των CRPGs) και Might & Magic 6. Μην ξεχνάτε ότι έχει προηγηθεί το The Longest Journey, ενώ ακολουθεί το Myst 3: Exile.

Το πιο χαρακτηριστικό κείμενο που αποτυπώνει εντυπώσεις για το Escape from the Monkey Island είναι του Charlie Wiederhold, ο οποίος δουλεύει στη 3D Realms ως level designer. Στο ανοικτό γράμμα του προς τη Lucas Arts και την ομάδα που δημιουργεί το Monkey Island 4, ύστερα από 15 λεπτά παιχνιδιού του demo, έγραψε τα εξής εντυπωσιακά:

Thank You Thank You Thank You Thank You
Thank You Thank You Thank You Thank You
Thank You Thank You Thank You Thank You
Thank You Thank You Thank You Thank You
Thank You Thank You Thank You Thank You
Thank You Thank You Thank You Thank You
Thank You Thank You Thank You Thank You
Thank You Thank You Thank You Thank You
Thank You Thank You Thank You Thank You
Thank You Thank You Thank You Thank You
Thank You Thank You Thank You Thank You
Thank You Thank You Thank You Thank You
Thank You Thank You Thank You Thank You
Thank You!

Αλήθεια, ποιος είπε ότι χρειάζονται πολλά λόγια για να εκδηλώσεις τα συναισθήματα σου;

του Ανδρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

PC

Adventure & RPGs UPDATE

Του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη



Ξεκινάω με μία διόρθωση. Οπως μου επισήμαναν οι φίλοι από την AdventureNet και το fan site των Monkey Islands, οι σωστές διευθύνσεις είναι http://www.adventurenet-gr.com/ και http://www.monkeyisland-gr.com/ αντίστοιχα.



Επιτέλους αξιώνομαι να γράψω μία είδηση που κανονικά έπρεπε να έχω δημοσιεύσει από το τεύχος Ιουνίου. Η επιστροφή των text adventures στη ζωή μας είναι προ των πυλών! Ναι, σωστά διαβάζετε. Εκεί που όλοι μιλούσαν γι' αυτά με αναφορές σε κάποιο μακρινό παρελθόν, τώρα θα τα ξαναβρούμε μπροστά μας (μιλάμε για τη δεκαετία 1979-1989, αλλά αυτά τα έντεκα χρόνια που πέρασαν στο χώρο των υπολογιστών μοιάζουν με αιώνα, καθώς οι εξελίξεις τρέχουν με απίστευτη ταχύτητα). Πώς συνέβη αυτό;

Προσωπικά δεν έχω κινητό τηλέφωνο και με αφήνει παγερά αδιάφορο η μανία των Νεοελλήνων με τη συσκευή αυτή. Καταλαβαίνω απόλυτα τη χρήση του από τους επαγγελματίες, που το χρειάζονται πραγματικά στη δουλειά τους, αλλά άλλο αυτό και άλλο το όπου και να πας να βλέπεις ανθρώπους να "παίζουν" συνέχεια με το κινητό τους, λες και δεν έχουν τίποτα άλλο. Τέλος πάντων, η νεότερη τεχνολογία στη χρήση των κινητών είναι η λεγόμενη WAP. Ο φίλος Γιάννης Πατρίκος, μέγας εραστής των τεχνολογιών αιχμής, ήδη κυκλοφορεί με ένα τέτοιο κινητό. Δεν ξέρω τι ακριβώς κάνουν (λένε ότι μπορούν να συνδέονται με το Internet, το χρηματιστήριο κ.λπ.), αλλά δεν νομίζω να έχει καμία σημασία αυτό. Του αφιερώνω λοιπόν εξαιρετικά τα εξής:



Η Nokia, η μεγάλη αυτή εταιρεία στο χώρο των κινητών τηλεφώνων, είναι αυτή που πρωτοστάτησε στην επιστροφή των text adventures στο προσκήνιο. Ηρθε σε συμφωνία με την εταιρεία (Activision;) που έχει τα δικαιώματα των παλιών κλασικών text adventures της Infocom, έτσι ώστε να τα κυκλοφορήσει σε ειδικές εκδόσεις, βέβαια, στα κινητά WAP και στα PDAs. Επίσης προχώρησε σε συμφωνία για το text adventure "The Hitchhiker's Guide to the Galaxy", για το οποίο απαιτείτο ειδική άδεια.

Αμέσως μετά ακολούθησε η πρόταση στον άλλο μεγάλο του χώρου, τον περιβόητο Scott Adams, για να κυκλοφορήσει όλα τα παλιά adventures της Adventure International στην ίδια τεχνολογία. Τέλος, έγινε πρόταση και στον Steve Jackson για να κυκλοφορήσει τα παιχνίδια του στα ανωτέρω κινητά.

Δεν ξέρω αν τελικά τα κινητά αυτά δίνονται με προεγκαταστημένα τα εν λόγω παιχνίδια ή με κάποιο τρόπο τα εγκαθιστάς εκ των υστέρων σε αυτά. Απλά, ας δω τον Πατρίκο να παίζει ένα text adventure στο WAP-κινητό του σε κάποια στάση λεωφορείου... και ας πεθάνω.



Για το The Legend of the Prophet and the Assassin της Arxel Tribe έχω γράψει στα προηγούμενα τεύχη. Οσοι ενδιαφέρονται να πάρουν μια γεύση από το παιχνίδι και έχουν πρόσβαση στο Internet μπορούν να μεταβούν στη διεύθυνση http://legend.arxeltribe.com/contenu/home/downloads.html και να κάνουν κλικ στο σχετικό link. Το trailer demo είναι περίπου 35 MB και αξίζει τον κόπο.



Demos συνέχεια. Οσοι θέλουν να δουν πώς θα είναι το Real Myst (ή όπως αλλιώς ονομαστεί), που είναι το παλιό και κλασικό Myst με μία 3D engine φτιαγμένη από την ίδια την Cyan, μπορούν να επισκεφθούν τη διεύθυνση http://www.avault.com/realmyst και να κατεβάσουν το σχετικό demo. Είναι trailer και, προσωπικά, μου άρεσε ιδιαίτερα.



Κυκλοφόρησε και ένα trailer demo του Myst 3: Exile, το οποίο μπορείτε να βρείτε στη διεύθυνση http://www.myst3.com/html/downloads.html. Φυσικά, το κατέβασα και το είδα - δείχνει πολύ εντυπωσιακό τόσο ως προς τα γραφικά αυτά καθ' εαυτά όσο και ως προς τους χρωματισμούς που αυτά περιέχουν. Μένει να δούμε πότε θα βγει και ένα playable demo, γιατί ειλικρινά δεν αντέχω άλλο να περιμένω.



Και άλλα demos, πολλά demos. Στη διεύθυνση ftp://ftp.one.net/pub/users/vbyte (ναι, εισαγάγετέ την όπως είναι στον Web browser σας... που ελπίζω





BLADE OF DARKNESS των Rebel Act Studios/Codemasters





BLADE OF DARKNESS των Rebel Act Studios/Codemasters

να είναι το Netscape!) θα βρείτε το demo του action/adventure WINTHORP'S MANSION.

Στο παιχνίδι αυτό θα βρεθείτε σε μια πόλη όπου οι κάτοικοί της διηγούνται τρομακτικές ιστορίες με φαντάσματα που κατοικούν σε ένα εγκαταλελειμμένο σπίτι, το οποίο κρύβει τρομερά μυστικά. Πηγαίνετε σε αυτό από περιέργεια και ξαφνικά βρίσκεστε παγιδευμένοι σε έναν αγώνα με έπαθλο την ίδια σας τη ζωή. Ξεκινάτε έχοντας ένα 38άρι πιστόλι, ενώ στην πορεία θα βρείτε πολύ πιο ισχυρά όπλα. Θα πρέπει να πολεμήσετε ιππότες, πειρατές, zombies, gargoyles και πολλά άλλα τέρατα. Ταυτόχρονα θα πρέπει να βρίσκετε διάφορα hints που θα σας βοηθήσουν να λύσετε μια σειρά γρίφων.

Σύμφωνα με όσα υποστηρίζει η ίδια η εταιρεία, το παιχνίδι είναι έτοιμο κατά 99% και θα κυκλοφορήσει μέσα στον Νοέμβριο από την Crystal Interactive. Ισως το πιο εντυπωσιακό στοιχείο του παιχνιδιού είναι το γεγονός ότι περιέχει έναν εξαιρετικό Level Editor, ο οποίος σας επιτρέπει να σχεδιάσετε και να παίξετε τα δικά σας επίπεδα. Το παιχνίδι θα απαιτεί Pentium II στα 233MHz, 64MB RAM και κάρτα γραφικών 3D accelerated. Περισσότερες πληροφορίες για το παιχνίδι αυτό μπορείτε να βρείτε στο επίσημο site της εταιρείας στο Internet, στη διεύθυνση http://www.viperbyte.com/.



Ακόμη ένα demo... λίγο παράξενο αυτή τη φορά. Στη διεύθυνση http://www.meccaworld.com/templates/games.asp?title=Resurrection θα βρείτε το demo του παιχνιδιού RESURRECTION της Nebula, το οποίο θα εκδοθεί από την Dinamic Multimedia. Το μοναδικό πρόβλημα είναι ότι το demo είναι γραμμένο στα ισπανικά! Ε, και τι πειράζει, διεθνιστές δεν είμαστε; Το παιχνίδι άλλοι το παρουσιάζουν ως action game (!), άλλοι όμως το αναφέρουν ως ένα real time fantasy role-playing adventure game (ό,τι καταλάβατε κατάλαβα κι εγώ) με έμφαση στις μάχες. Στο demo αναλαμβάνετε το ρόλο του Domenico, ενός ανθρώπου-δαίμονα που προτιμά τις ικανότητες stealth και surprise (δηλαδή αυτές του κλέφτη) από την αναμέτρηση πρόσωπο με πρόσωπο. Σημειώστε ότι το συγκεκριμένο demo είναι playable. Αξίζει να το δείτε.



Και τώρα ένα τελευταίο demo: Στη διεύθυνση http://www.fileplanet.com/index.asp?file=50915 θα βρείτε το demo του RUNE SWORD της Cross-Cut Games. Τι είναι αυτό; Προσέξτε καλά λοιπόν, γιατί πρόκειται για ένα αξιόλογο RPG construction, το οποίο μάλιστα κυκλοφορεί ελεύθερα, δηλαδή δίνεται χωρίς καμία επιβάρυνση. Πρόκειται για ένα αξιόλογο παιχνίδι που θα κυκλοφορήσει σε συνέχειες (σε τόμους, κάτι σαν κεφάλαια-chapters) και θα διατίθεται από τις σελίδες της δημιουργού εταιρείας. Ο πρώτος τόμος της σειράς ονομάζεται Eternia I: The Land Beyond και περιλαμβάνει τα εξής: δημιουργία χαρακτήρα μετά τις απαντήσεις του παίκτη σε μια σειρά ερωτήσεων, δώδεκα διαφορετικές φυλές, τριάντα διαφορετικά skills, σαράντα πρωτότυπα spells, έξι vices (μου έρχεται λίγο δύσκολο να το μεταφράσω αυτό - διαστροφές;), έξι διαφορετικές σχολές μαγείας και άλλα πολλά. Αξίζει πραγματικά να το δείτε, εξάλλου είναι τσάμπα. Το παιχνίδι διαθέτει δικό του site στο Internet, στη διεύθυνση http://www.runesword.com/.



Η πιο σημαντική είδηση του δεκαπενθήμερου; Για μένα, φυσικά είναι η αποχώρηση του δημιουργού της εκπληκτικής τριλογίας adventure Legends of Kyrandia από τη Westwood. Ναι, η είδηση είναι πέρα για πέρα αληθινή. Ο περίφημος Rick Gush, γιατί περί αυτού πρόκειται, άφησε επιτέλους τη Westwood Studios και δημιούργησε μαζί με ένα άλλο πρώην μέλος της Westwood (προγραμματιστή) μια νέα εταιρεία. Προς το παρόν δουλεύουν πάνω σε ένα νέο παιχνίδι, ένα action/adventure με το όνομα KING'S ROCKET. Ο Rick Gush δήλωσε ότι ήδη έχουν ξεκινήσει την προσπάθεια για τη σχεδίαση μιας νέας σειράς adventure, ενώ ταυτόχρονα ολοκληρώνουν τα σχέδια ενός μουσικού-κωμικού adventure. Επιτέλους, αυτά ήταν ευχάριστα νέα. Λέτε σε ένα-δύο χρόνια να αρχίσουμε να παίζουμε ξανά adventure games σαν τρελοί;



BLADE OF DARKNESS των Rebel Act Studios/Codemasters



Δεν ξέρω πόσοι από εσάς θυμάστε τα περίφημα action adventure games Little Big Adventure 1 και 2 (το τελευταίο κυκλοφόρησε στην Αμερική με τον τίτλο Twinsen's Odyssey). Αν δεν τα έχετε δει, πράγματι χάνετε, αφού ήταν πολύ αξιόλογα παιχνίδια. Οπως έγινε τελικά γνωστό, η εταιρεία No Cliche, πρώην Adeline Software, που δημιούργησε και

Adventure & RPGs UPDATE



RESURRECTION των Nebuda/Dinamic Multimedia



Πόσοι ξέρετε τον Graham Devine; Χμ, τι ακούω - σχεδόν κανένας; Ε, καλά όσοι είστε 25 χρονών και πάνω μείνατε ανεξεταστέοι, και την επόμενη φορά πρέπει να διαβάσετε τη στήλη αυτή μόνο με τη βοήθεια του κηδεμόνα σας. Πρόκειται για έναν από τα δύο ηγετικά στελέχη της περίφημης Trilobyte Software. Τι, δεν ξέρετε ποια εταιρεία είναι αυτή; Κλείστε το περιοδικό και πηγαίνετε να βρείτε και να διαβάσετε κανένα "Οικογενειακό Θησαυρό" (αλήθεια, πότε έκλεισε αυτό το περιοδικό;). Ο Graham Devine και η Trilobyte Software μας έδωσαν το πρώτο CD-ROM game όλων των εποχών - όλοι όσοι είχαν τότε CD-ROM είχαν και το παιχνίδι. Ο λόγος φυσικά για το περίφημο 7th GUEST, που ακόμη και σήμερα στέκεται χωρίς κανένα πρόβλημα απέναντι στον ανταγωνισμό. Πρόκειται για ένα ιδιόμορφο puzzle-horror adventure game, το οποίο, καλώς ή κακώς, είναι αυτό που δημιούργησε τη σχολή των λεγόμενων puzzle-adventure games (και όχι το Myst, όπως πολλοί υποστηρίζουν). Εν συνεχεία κυκλοφόρησε το 11th HOUR (η συνέχεια του 7th Guest) και το CLANDESTINY - ένα εξαιρετικό adventure, που δυστυχώς δεν γνώρισε τη δημοσιότητα που του άξιζε. Φυσικά, όλα αυτά τα παιχνίδια έχουν παρουσιαστεί στο περιοδικό μας, το δε 7th GUEST είναι το βασικό παιχνίδι που έχει παρουσιαστεί σε ειδική έκδοση του "PC Games", που κυκλοφορεί ως ανεξάρτητο περιοδικό μαζί με το "PC Master". Τα τελευταία χρόνια ο Graham Devine δουλεύει ως βασικό στέλεχος στην id Software. Η είδηση, λοιπόν, είναι ότι πρόσφατα δήλωσε στο PlanetQuake GameFinger ότι η Trilobyte υπάρχει ακόμη ως εταιρεία, διατηρεί τα πλήρη δικαιώματα των παιχνιδιών της και όποιος θέλει μπορεί να παραγγείλει το CLANDESTINY από το site της εταιρείας στη διεύθυνση http://www.tbyte.com. Συνέχισε λέγοντας ότι έχει δεχτεί πάρα πολλά e-mails που του ζητούν να κυκλοφορήσει άλλο ένα Guest game και ότι κάτι τέτοιο θα γίνει οπωσδήποτε κάποια στιγμή, αλλά προς το παρόν είναι πολύ απασχολημένος με τα καθήκοντά του στην id Software.



Η εταιρεία LK Avalon, που έχει δημιουργήσει το εξαιρετικό και πολυαναμενόμενο adventure SCHIZM, συνέχεια του επίσης πολύ καλού adventure Reah, έδωσε στη δημοσιότητα την είδηση ότι βρίσκεται στις τελικές συνομιλίες με δύο διαφορετικές εταιρείες, μία για τη Βόρεια Αμερική και μία άλλη για τον υπόλοιπο κόσμο. Οι σχετικές συμφωνίες έχουν ολοκληρωθεί και θεωρούνται οριστικές. Μένουν να πέσουν οι τελικές υπογραφές για να επισημοποιηθεί οριστικά η παγκόσμια κυκλοφορία του τίτλου. Ολα αυτά όμως σημαίνουν ότι η κυκλοφορία του μάλλον μετατίθεται προς τις αρχές του 2001, παρ' όλο που οι δημιουργοί υποστηρίζουν ότι θα κάνουν τα αδύνατα δυνατά για να κυκλοφορήσει την περίοδο των Χριστουγέννων.



Η εταιρεία Digital Tomes κυκλοφόρησε το SIEGE OF AVALON CHAPTER 2. Εχω γράψει παλιότερα για το παιχνίδι αυτό, που είναι ένα παραδοσιακό medieval fantasy RPG με real time combat system engine. Ο χρήστης ξεκινά χειριζόμενος ένα (το δικό του) χαρακτήρα, αλλά στην πορεία μπορεί να προσθέσει στην ομάδα του μέχρι και τέσσε-

κυκλοφόρησε τα ανωτέρω παιχνίδια στην Ευρώπη, σχεδιάζει ήδη ένα τρίτο παιχνίδι της εξαιρετικής αυτής σειράς. Ο προσωρινός-δοκιμαστικός τίτλος του είναι The Stellar Entity Genesis. Το παιχνίδι, που είναι σχεδόν έτοιμο, αναμένεται να κυκλοφορήσει στις αρχές του 2001. Για την ιστορία αναφέρω ότι η Adeline Software αγοράστηκε από την πανίσχυρη Sega το 1997 και μετονομάστηκε σε No Cliche. Επρόκειτο για το πρώτο ευρωπαϊκό στούντιο που ανήκε εξ ολοκλήρου στη Sega. Ετσι, είναι φυσικό να δούμε το παιχνίδι να κυκλοφορεί πρώτα για την κονσόλα Dreamcast και αργότερα ίσως κυκλοφορήσει και στα PCs. Λέτε να πάω να πάρω και καμία κονσόλα Dreamcast τώρα; Μπα λέω να περιμένω μερικά χρόνια ακόμη...





RESURRECTION των Nebuda/Dinamic Multimedia

ρις χαρακτήρες NPC, τους οποίους χειρίζεται κανονικά. Πρόκειται για ένα παιχνίδι RPG downloadable, που θα κυκλοφορήσει σε διάφορα επεισόδια. Το Chapter 1 (95MB, παρακαλώ), που περιέχει και τη system engine του παιχνιδιού, προσφέρεται ελεύθερα στο κοινό και όποιος θέλει μπορεί να το κατεβάσει από το επίσημο site του παιχνιδιού στη διεύθυνση http://www.siege-of-avalon.com/. Νομίζω ότι δεν θα ήταν άσχημη ιδέα να το κατεβάσει το περιοδικό μας και να το προσθέσει στο CD του, αφού δίνεται τελείως ελεύθερα.



Ο Ηλίας Καφούρος, από τη σύνταξη του περιοδικού, πριν από λίγο καιρό μού είχε στείλει ένα e-mail στο οποίο μου πρότεινε να δω ένα νέο RPG, το BLADE OF DARKNESS της Rebel Act Studios. Για το παιχνίδι αυτό ελάχιστα πράγματα είχαν γίνει γνωστά εκτός από το ότι είχε κάνει εντύπωση στην ECTS 2000. Το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει μάλλον από την Codemasters και, σύμφωνα με τους δημιουργούς του, τα στοιχεία του που προκάλεσαν τη μεγαλύτερη εντύπωση είναι τα lightning, physics και combat. Το παιχνίδι στηρίζεται σε μια νέα portal engine, η οποία επιτρέπει εντυπωσιακά στοιχεία, όπως real time lighting, volumetric lights και shadows. Το παιχνίδι περιέχει real time physic και fluid system, περίπου 16 διαφορετικούς περιβάλλοντες χώρους-περιοχές (παγωμένες εκτάσεις, ερήμους, αραβικά παλάτια, ινδουιστικούς ναούς, ηφαίστεια, χαμένα νησιά, ορυχεία κ.ά). Ξεκινώντας στο παιχνίδι θα μπορείτε να διαλέξετε ανάμεσα σε τέσσερις διαφορετικούς χαρακτήρες (Knight, Barbarian, Amazon και Dwarf), η δε πρόοδος του χαρακτήρα σας θα εξαρτάται αποκλειστικά από τη σωστή χρήση των ικανοτήτων σας. Θα υπάρχουν επίσης περίπου 100 όπλα όλων των ειδών, 25 διαφορετικά είδη εχθρικών τεράτων και περισσότερα από 100 puzzles και παγίδες, που συνδυάζουν στοιχεία από οτιδήποτε μπορείς να φανταστείς. Μια σειρά στοιχείων όπως αντανακλάσεις νερού, καπνός, λίμνες με όξινο νερό, μαγικές αύρες κ.λπ. δημιουργούν μια ιδιαίτερα εντυπωσιακή ατμόσφαιρα. Θα υπάρχουν συνολικά περίπου 150 διαφορετικά Full Motion Video (FMV) animated sequences. Η κύρια δύναμη του παιχνιδιού είναι οι περί τις 1.700 (!) διαφορετικές πολεμικές κινήσεις που περιέχει, φυσικά για όλους τους χαρακτήρες, καθώς και οι διάφορες τακτικές που πρέπει να αναπτύσσετε για να πολεμάτε τους ποικίλους εχθρούς σας.

Η ιστορία του τίτλου στηρίζεται στη θεωρία των δυνάμεων του Φωτός και του Σκότους. Η αιώνια διαμάχη τους τελείωσε όταν ένας ήρωας, που είχε στην κατοχή του το περίφημο Sacred Sword, κατόρθωσε να νικήσει τις δυνάμεις του Σκότους και να τις εξαφανίσει παντοτινά. Τουλάχιστον, έτσι νόμιζαν τότε. Ο ήρωας, βαριά πληγωμένος, θάφτηκε μαζί με το περίφημο σπαθί του στο Temple of Ianna. Πολλά χρόνια αργότερα παράξενα γεγονότα αρχίζουν να διαδραματίζονται στην περιοχή. Τρομερά τέρατα εμφανίζονται από το πουθενά και σκορπίζουν τον τρόμο και την καταστροφή. Ναι, οι δυνάμεις του Σκότους έχουν επιστρέψει, χωρίς κανείς να ξέρει πώς έγινε αυτό. Τη λύση θα τη δώσει ένας νέος ήρωας, που πρέπει όμως να βρει πρώτα το περίφημο Sacred Sword.

Περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να βρείτε στο επίσημο site του παιχνιδιού στη διεύθυνση http://www.rebelact.net/darkness/.



Αν νομίζετε ότι μόνο οι αναγνώστες του "PC Master" και του forum του ανταλλάσσουν απόψεις για το αν και ποια ακριβώς παιχνίδια είναι CRPGs ή όχι, κάνετε λάθος. Στο εξωτερικό, και κυρίως στα newgroups, δεν ασχολούνται όπως εμείς με το αν και σε ποιο ακριβώς είδος παιχνιδιού ανήκουν τελικά τα Diablo, αλλά αν το Everquest είναι RPG ή όχι! Και το ίδιο συμβαίνει όχι μόνο για αυτό αλλά και για αρκετά παιχνίδια. Την πιο αιρετική αλλά αρκετά εμπεριστατωμένη άποψη εξέφρασε κάποιος με το username Phrost, ο οποίος δημοσίευσε ένα editorial στο Internet Gaming site EverQuest Corner (http://www.eqcorner.com/). Σε αυτό υποστηρίζει ότι ούτε το EverQuest είναι ένα RPG game, αλλά στην πραγματικότητα είναι ένα fantasy version του Quake με φυλαγμένους σε server stored "ημιμόνιμους" χαρακτήρες! Επιπλέον, δεν σταματά εκεί, αλλά υποστηρίζει ότι ούτε τα παιχνίδια Final Fantasy 7 και Baldur's Gate είναι επίσης πραγματικά RPGs, για διαφορετικούς λόγους το καθένα. Αξίζει να δείτε ολόκληρο το κείμενο στη διεύθυνση http://www.eqcorner.com/phrost/index.shtm, ασχέτως αν συμφωνείτε μαζί του ή όχι. Εδώ απλά να προσθέσω ότι υπάρχουν επίσης αρκετοί που υποστηρίζουν ότι πραγματικά RPGs είναι μόνο τα adventures, γιατί εκεί ο παίκτης όντως υποδύεται έναν πραγματικό ρόλο και τον αναπτύσσει σεναριακά!

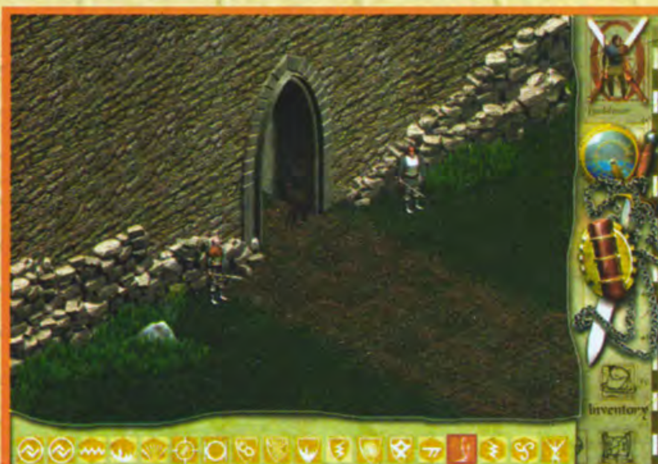
Πάντως η προσωπική γνώμη μου για όλα αυτά είναι ότι δεν υπάρχει περίπτωση να γίνει πιστή μεταφορά ενός επιτραπέζιου παιχνιδιού RPG στους υπολογιστές. Κάτι τέτοιο από μόνο του είναι μία αφαίρεση. Από κει και πέρα, είτε θα δεχτεί κάποιος το νέο είδος που προκύπτει στο χώρο των υπολογιστών με το όνομα CRPGs (και που όντως καταχρηστικά ονομάζουμε RPGs) είτε θα το καταδικάσει, μένοντας πιστός στο γράμμα των ιερών κειμένων των επιτραπέζιων RPGs. Προσωπικά, ανήκω στην πρώτη τάση, θεωρώντας ότι πρόκειται για ένα νέο είδος παιχνιδιών, που προσπαθεί απλά να προσομοιώσει όσο πιο καλά γίνεται τα πραγματικά RPGs στους υπολογιστές. Αυτό και τίποτα άλλο. Το τονίζω αυτό, γιατί μου φαίνεται ότι ξεχνάμε πως τελικά τα παιχνίδια είναι πάνω από όλα διασκέδαση, ψυχαγωγία.



Περισσότερα όμως στο επόμενο τεύχος, όπου πιστεύω να διαθέσουν ξανά ένα τετρασέλιδο για τη στήλη. Ξέρω ότι είναι δύσκολο, αλλά και τα παιχνίδια για τα οποία έχω συγκεντρώσει πλούσιο υλικό είναι επίσης πάρα πολλά.

PC





RESURRECTION των Nebuda/Dinamic Multimedia

ENCARTA INTERACTIVE WORLD ATLAS 2001

Ενας πλήρης παγκόσμιος χάρτης σε δύο CD-ROMs

Του Ηλία Καφούρου
kafouros@compupress.gr



Σε προηγούμενο τεύχος (τ. 129) είχατε διαβάσει από αυτήν εδώ τη στήλη την παρουσίαση της Encarta Encyclopedia Deluxe 2001. Αν έχετε κάποια εμπειρία επάνω στη συγκεκριμένη σειρά της Microsoft, τότε θα ξέρετε πως κάθε χρόνο βγαίνουν τρεις ανεξάρτητες Encarta. Ετσι, λοιπόν, ήρθε η ώρα να μάθετε μερικά στοιχεία για την Encarta Interactive World Atlas 2001.

Οπως υποδηλώνει ο τίτλος της εφαρμογής (αλλά και ο υπότιτλος), έχουμε να κάνουμε με μία πλήρη γεωγραφική εφαρμογή, όπου μπορείτε να βρείτε οτιδήποτε αφορά σε αυτήν την πλευρά του κόσμου μας. Ο τίτλος αποτελείται από δύο CD-ROMs, εκ των οποίων το πρώτο χρησιμεύει για την εγκατάσταση και το δεύτερο κατά τη διάρκεια του "τρεξίματος" αυτής. Η δε εγκατάσταση (γίνεται σε σχετικά μικρό χρονικό διάστημα) στη χειρότερη των περιπτώσεων φτάνει στο εκπληκτικό νούμερο των 23,2MB χώρου στο σκληρό σας δίσκο (ναι, σας μιλάω για full εγκατάσταση). Σίγουρα, το γεγονός αυτό δεν είναι και άσχημο. Αφού λοιπόν τελειώσετε με την εγκατάσταση, ας δούμε τι θα συναντήσετε.

Το interface είναι, μπορώ να πω, το "κλασικό look" της Encarta. Υπάρχει το κεντρικό μενού στη μέση περίπου της οθόνης, ενώ στο πάνω μέρος υπάρχει μία μπάρα με πολλές επιλογές. Τέλος, στο δεξί μέρος της οθόνης υπάρχει ακόμη μία μπάρα, στην οποία εμφανίζονται τα αποτελέσματα κάποιας αναζήτησης. Ας δούμε τι μας προσφέρει πρώτα το κεντρικό μενού και οι επιλογές του.

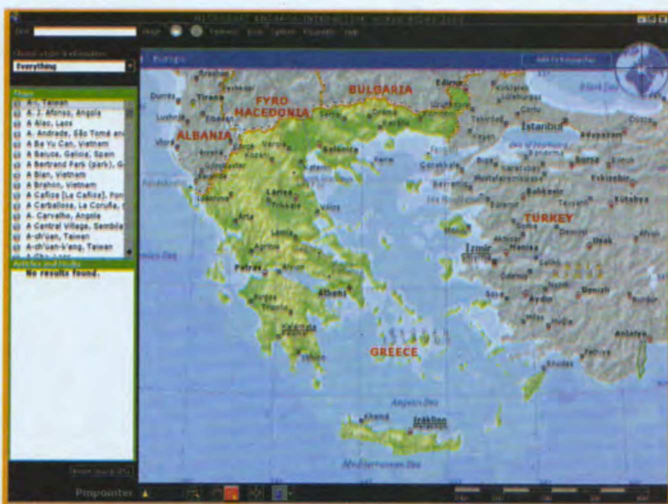
- **Find:** Εδώ δίνετε τη λέξη που θέλετε και το πρόγραμμα σας βρίσκει οτιδήποτε σχετίζεται με αυτήν - αν, φυσικά, είναι καταχωρισμένη στην database του.
- **Dynamic Map:** Από εδώ έχετε την ευκαιρία να δείτε τους χάρτες που σας ενδιαφέρουν σε πολλά διαφορετικά formats. Πιο συγκεκριμένα, οι χάρτες χωρίζονται στις παρακάτω κατηγορίες, οι οποίες είναι κοινές για κάθε χώρα: πολιτικοί, γεωφυσικοί, κλιματολογικοί, με βάση τις τεκτονικές πλάκες, σε σχέση με την ομιλούσα γλώσσα, τη θρησκεία, πληθυσμιακοί, ενώ υπάρχει ακόμη και χάρτης της Σελήνης - όχι της γνωστής τέως πρωταγωνίστριας (η οποία τώρα συμμετέχει σε άλλο... θίασο) της εξίσου γνωστής άθλιας τηλε-κλάψε-με-μάνα-κλάψε-με σειράς, αλλά του ευρέως γνωστού μας φεγγαριού. Ανάλογα με την επιλογή σας, βλέπετε τον παγκόσμιο χάρτη επάνω στον οποίο φαίνονται οι επιμέρους ζώνες.
- **Country List:** Εδώ βλέπετε όλες τις χώρες σε έναν κατάλογο. Οταν κάνετε κλικ στη χώρα της επιλογής σας, τότε εμφανίζονται γι' αυτήν πολλές σχετικές πληροφορίες, όπως τα χαρακτηριστικά των ανθρώπων που ζούνε εκεί, η οικονομία, η ιστορία, η κουλτούρα, ο τρόπος ζωής και πολλά άλλα. Με δυο λόγια, εδώ μπορείτε να μάθετε τα πιο βασικά χαρακτηριστικά μίας χώρας. Επιλογή ιδιαίτερα χρήσιμη, εάν σκοπεύετε να κάνετε κάποιο ταξίδι.
- **Multimedia Features:** Εδώ θα βρείτε βίντεο και ήχους σχετικά με τη χώρα της επιλογής σας.

Ομως δεν είναι μόνο αυτά τα menus που παρουσιάζουν ενδιαφέρον. Στην πάνω μπάρα υπάρχει μεταξύ άλλων η επιλογή Features, η οποία είναι άκρως εντυπωσιακή. Ετσι, λοιπόν, εδώ θα βρείτε τις εξής επιλογές:

- **Geography Quiz:** Αν δεν το έχετε ήδη καταλάβει, εδώ θα δοκιμάσετε τις γεωγραφικές γνώσεις σας.
- **World Compare:** Μέσω αυτής της επιλογής, μπορείτε να συγκρίνετε τα διαφορετικά άρθρα που υπάρχουν για κάποια χώρα και να εντοπίσετε ομοιότητες και διαφορές.
- **Statistics Center:** Εδώ μπορείτε να δείτε διάφορα στατιστικά που αφορούν σε κάποια χώρα, όπως το ποσοστό γεννήσεων, οι εξαγωγές προϊόντων κ.λπ.
- **World Tours:** Κάνετε μία -εικονική, εννοείται- γεωγραφική ή πολιτιστική βόλτα στον κόσμο μας.
- **Map Gallery:** Μάθετε να διαβάζετε τα διάφορα είδη χαρτών (βλ. παραπάνω) που θα βρείτε και τι σημαίνει κάθε σύμβολο.
- **Virtual Flights:** Φανταστείτε πως είστε



Η Γη με τα μάτια της Ελλης, εεε της Encarta ήθελα να πω!



Ο γεωφυσικός χάρτης της Ελλάδας.



Αποψη από το "αεροπλάνο", μέσα από την επιλογή Virtual Flight του προγράμματος.

σε ένα αεροπλάνο που πετάει επάνω από διάφορες χώρες. Κάνετε τη φαντασία σας πιο ζωηρή με αυτήν την επιλογή, όπου μπορείτε να δείτε τις χώρες από "ψηλά", σαν να πετούσατε πραγματικά.

- **Geography in Depth:** Εδώ θα βρείτε μία μεγάλη και ενδιαφέρουσα λίστα για γεωγραφικά θέματα και γεγονότα.

Οι υπόλοιπες επιλογές της επάνω μπάρας είναι μεν χρήσιμες, αλλά δεν χρήζουν ιδιαίτερης προσοχής, εκτός ίσως από την επιλογή **Extra Researcher** στο section Tools. Η εν λόγω επιλογή σάς βοηθά στη συγγραφή άρθρων και εργασιών σχετικά με κάποια χώρα, παρέχοντάς σας πολύτιμη βοήθεια και σημαντικά στοιχεία.

Συνοπτικά, η Encarta Interactive World Atlas 2001 είναι μία υπερπλήρης εφαρμογή, που θα ικανοποιήσει απόλυτα το χρήστη της. Παρέχει πολλές και σημαντικές πληροφορίες, ενώ οι δυνατότητές της είναι πάρα πολλές. Απλώς, στο παρόν άρθρο αναφέρονται κάπως συνοπτικά, λόγω ελλείψεως χώρου. Το μόνο αρνητικό στοιχείο που συνάντησα ήταν η "ενημέρωσή" της όσον αφορά στον πληθυσμό κάποιων μεγάλων πόλεων. Για παράδειγμα, η ενημέρωση για την Αθήνα αναφερόταν στο 1991, και οι κάτοικοί της ήταν -σύμφωνα με το πρόγραμμα- κάτω από 800.000 (!), για τη Ρώμη τα στοιχεία αφορούσαν στο 1997, ενώ θα μπορούσα να αναφέρω και πολλά ακόμη ανάλογα παραδείγματα. Πάντως, σε γενικές γραμμές, πρόκειται για έναν πραγματικά αξιόλογο τίτλο, αν και η ύπαρξη του τελευταίου προβλήματος χαλάει λίγο την όλη εικόνα. Θα μου πείτε πως υπάρχει και το Internet για τυχόν διορθώσεις, είμαι όμως σίγουρος πως δεν έχει όλος ο κόσμος τη δυνατότητα για κάτι τέτοιο.

Εταιρεία: Microsoft
Απαιτήσεις: Pentium 133MHz, 24MB RAM, SVGA, 64MB στο σκληρό.
Διάθεση: Microsoft Hellas, Λ. Κηφισίας 56, τηλ.: 9499100
Τιμή: 11.300 δρχ.

MICROSOFT SIDEWINDER FORCE FEEDBACK 2

Ο άξιος συνεχιστής ενός επιτυχημένου χειριστηρίου

Του Ηλία Καφούρου
kafouros@compupress.gr

Το νέο μέλος που προστέθηκε στη μακροσκελή οικογένεια χειριστηρίων της Microsoft διαθέτει ενσωματωμένη την περίφημη τεχνολογία Force Feedback, η οποία προσδίδει άλλη διάσταση στο χειρισμό των games (στο προηγούμενο τεύχος είχατε διαβάσει για το ίδιας τεχνολογίας πολύ καλό τιμόνι της αυτής εταιρείας). Επειδή, όμως, υπάρχουν κι άλλοι gamers, πέραν αυτών που αρέσκονται στα racing games, έφτασε η ώρα για το Sidewinder Force Feedback 2 Joystick.



Το πρώτο που εντυπωσιάζει εδώ είναι το μέγεθός του, το οποίο, χωρίς να είναι τεράστιο, είναι λίγο ασυνήθιστο για joystick. Συνδέεται με τον υπολογιστή σας μέσω θύρας USB και, φυσικά, δεν απαιτεί επανεκκίνησή του. Αυτό που πρέπει να προσέξετε είναι πως αρχικά πρέπει να εγκαταστήσετε το πρόγραμμα από το σχετικό CD-ROM που περιλαμβάνεται στη συσκευασία και εν συνεχεία να συνδέσετε τη συσκευή με τον υπολογιστή σας. Οπως όλα τα προϊόντα που χρησιμοποιούν την τεχνολογία FF, απαιτεί την ανεξάρτητη τροφοδοσία του με ρεύμα. Για το σκοπό αυτό έχει συμπεριληφθεί στη συσκευασία το σχετικό καλώδιο.

Οπως και στην προηγούμενη συσκευή, έτσι και εδώ στην "καρδιά" της "χτυπά" ο γνωστός 16-bit επεξεργαστής στα 25MHz, ο οποίος κάνει όλη τη δουλειά. Ας δούμε, όμως, και τα υπόλοιπα κατασκευαστικά -και όχι μόνο- χαρακτηριστικά του.

Διαθέτει οκτώ πλήρως προγραμματιζόμενα πλήκτρα, τα οποία μπορείτε να ορίσετε όπως εσείς θέλετε. Στην κορυφή του μοχλού φέρει ένα Hat Switch οκτώ κατευθύνσεων και στη βάση του ένα throttle button. Το Hat Switch μάς δίνει τη δυνατότητα να ασκούμε επιπλέον έλεγχο με τον αντίχειρά μας και μόνο. Ανάλογα με την κατεύθυνση στην οποία θέλουμε να κινηθούμε, πατάμε το H.S. προς την αντίστοιχη κατεύθυνση. Το throttle button επιτρέπει στο χρήστη να κάνει μερικές απότομες κινήσεις, όπως άλματα και ξαφνικές επιθέσεις. Και εδώ χρήζει προσοχής το γεγονός πως δεν υποστηρίζουν όλα τα υπάρχοντα games την ύπαρξη του Hat Switch. Μην πανικοβάλλεστε όμως και μην ανησυχείτε. Μέσω του συνοδευτικού software (υπάρχει και αυτό στο CD-ROM) μπορείτε να προγραμματίσετε μόνοι σας τις λειτουργίες που θέλετε να εκτελεί, και έτσι να μη χάσετε έναν πολύτιμο σύντροφο.

Εν κατακλείδι, το Sidewinder Force Feedback 2 είναι ένα πάρα πολύ δυνατό "εργαλείο", το οποίο θα φανεί χρήσιμο σε αρκετούς gamers. Φυσικά, δεν προορίζεται για όλα τα είδη παιχνιδιών, αλλά κυρίως για τα Action και Flight Simulators. Ασφαλώς στα τελευταία (και ειδικά σε όσα δίνουν ιδιαίτερη βαρύτητα στο θέμα της εξομοίωσης) δεν είναι εφικτός ο απόλυτος έλεγχος μέσω του joystick και μόνο, αλλά, όπως και να το κάνουμε, βοηθάει. Ισως η τιμή του να αποτελέσει βέβαια τροχοπέδη στις σκέψεις για την απόκτησή του, αλλά, όπως επανειλημμένα έχω πει, όλες οι επιλογές και τα κριτήριά τους είναι καθαρά και μόνο δική σας υπόθεση.

Κατασκευαστής: Microsoft
Απαιτήσεις: Pentium 166MHz, 16MB RAM, USB port
Διάθεση: Microsoft Hellas, Λ. Κηφισίας 56, τηλ.: 9499100
Τιμή: 36.500 δρχ. (προτεινόμενη λιανική)

ITACANTE: Ο ΠΛΑΝΗΤΗΣ ΤΩΝ ΡΟΜΠΟΤ

Παιχνίδι και εκπαίδευση μαζί!

Του Ηλία Καφούρου
kafouros@compupress.gr



Το "Itacante: Ο πλανήτης των ρομπότ" μπορεί άνετα να χαρακτηρισθεί ως ένα απλό game που απευθύνεται βέβαια στους μικρότερης ηλικίας χρήστες. Ομως, μέσα από την ενασχόληση μαζί του, ο χρήστης μπορεί να μάθει αρκετά πράγματα. Το ερώτημα βέβαια είναι: "Τι ακριβώς είναι το Itacante, παιχνίδι ή εφαρμογή;". Νομίζω πως την καλύτερη απάντηση μπορεί να μας τη δώσει μόνο ο συγγραφέας του παιχνιδιού, ο κ. Minh Phan. Ο ίδιος λοιπόν δήλωσε επί τούτου: "Με το Itacante θέλησα να δημιουργήσω μία περιπέτεια στην οποία ο καθένας θα ασχοληθεί με πάθος, ενώ παράλληλα θα γνωρίζει και τις επιστήμες. Ο τίτλος έχει σίγουρα επηρεασθεί από την επιστημονική φαντασία, τον κινηματογράφο αλλά και από τη διάθεσή μου για πειραματισμό. Ο παίκτης, συναρμολογώντας πολύ απλά κάποιο ρομπότ με τα κομμάτια που κερδίζει μέσα στο παιχνίδι, και χρησιμοποιώντας τα σωστά, προχωρά σιγά-σιγά μέσα στον κόσμο του Itacante. Υπάρχουν πολλές λύσεις για τις διάφορες προκλήσεις, αλλά σε μερικές δίδεται έμφαση στη δράση, ενώ σε άλλες στη σκέψη και στη φαντασία. Η επιλογή είναι ελεύθερη".

Διαβάζοντας τα παραπάνω, μπορεί κάποιος να καταλάβει στο περίπου τι είδους τίτλος είναι το Itacante. Το θέμα βέβαια είναι να δούμε πώς καταφέρνει να συνδυάσει όλα αυτά τα στοιχεία και ποια είναι η τελική εικόνα που αποδίδει. Ας δούμε, λοιπόν, μερικά βασικά στοιχεία του παιχνιδιού.

Με το τέλος της εγκατάστασης και το ξεκίνημα της εφαρμογής, έρχεται το εισαγωγικό βίντεο. Αν και είναι σχετικά καλής ποιότητας, παίζει σε μικρό μέγεθος οθόνης. Αφού τελειώσετε με αυτό το βίντεο μπορείτε να γνωρίσετε το βοηθό σας, ο οποίος θα εμφανίζεται με το κάλεσμά σας, όποια στιγμή τον χρειαστείτε. Ξεκινώντας το κυρίως παιχνίδι, μπαίνετε σε μία πολύ απλή οθόνη, στην οποία σας δίδονται πληροφορίες αλλά και οδηγίες για το πώς θα φτιάξετε ένα ρομπότ. Α, ναι, δεν σας είπα πως ο βασικός σκοπός σας κατά τη διάρκεια του κυρίως παιχνιδιού είναι η κατασκευή διάφορων ρομπότ μέσα από τα διάσπαρτα κομμάτια που θα συναντάτε στο διάβα σας. Οι συνδυασμοί είναι πολλοί, και καθένα από τα κατασκευαζόμενα ρομπότ μπορεί να εκτελέσει μία και μόνο λειτουργία, αν και κάποιες φορές θα πρέπει να συνδυάσετε τις συμπεριφορές δύο ή και περισσότερων ρομπότ, προκειμένου να αντεπεξέλθετε στις ανάγκες κάποιας αποστολής. Αρα κάπου εδώ μπαίνει και το στοιχείο της στρατηγικής. Επιπλέον, θα πρέπει να ξέρετε πως κάθε πίστα-αποστολή δεν διαθέτει έναν και μόνο, συγκεκριμένο, τρόπο λύσης, αλλά η ολοκλήρωσή της μπορεί να επιτευχθεί με ποικίλους τρόπους. Συχνά-πυκνά, κάνουν την εμφάνισή τους και κάποια επεξηγηματικά βίντεο, τα οποία όμως δεν μπορείτε να παρακάμψετε. Ακόμη, δηλαδή, και αν καταλάβετε από την αρχή ό,τι πρέπει να μάθετε, είστε υποχρεωμένοι να το δείτε μέχρι τέλους.

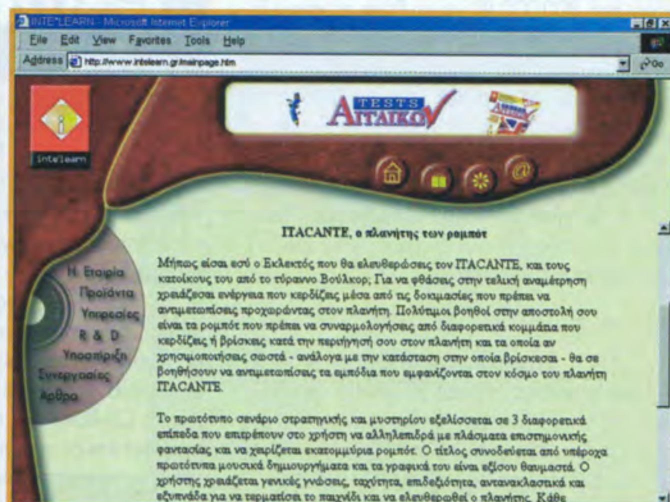
Επιστρέφουμε λοιπόν στα του πρώτου επιπέδου, όπου σας δίδονται αναλυτικές φωνητικές οδηγίες για το τι πρέπει να κάνετε. Με αυτόν τον τρόπο, μαθαίνετε εύκολα και γρήγορα πώς να συνδυάζετε τα σωστά κομμάτια προκειμένου να δημιουργήσετε το σωστό ρομπότ για τη σωστή δουλειά. Θα πρέπει όμως να προσέξετε να μη χτυπήσει κάποιο κινούμενο ρομπότ ένα προσωρινά απενεργοποιημένο, γιατί το τελευταίο θα καταστραφεί. Οχι ότι θα έχετε ιδιαίτερο πρόβλημα, αλλά άντε πάλι να κατασκευάσετε ένα εξαρχής. Το καλό είναι πως όποιο κομμάτι βρείτε μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε άπειρες φορές. Πριν να "κλείσουμε", ας δούμε συνοπτικά τα κυριότερα χαρακτηριστικά αυτού του τίτλου:

- Πρωτότυπο σενάριο.
- Πολύ καλά γραφικά, με ωραίους χρωματισμούς.
- Δέκα ξεχωριστά τρισδιάστατα φιλμάκια.
- Εξήντα μουσικά κομμάτια.
- Δυνατότητα κατασκευής εκατομμυρίων ρομπότ, μέσα από τους αναρίθμητους συνδυασμούς εξαρτημάτων που θα βρείτε.
- Τριάντα παιχνίδια δράσης και στρατηγικής.
- Επιστημονικές έννοιες, σε κατανοητή μορφή.

Γενικά, το Itacante είναι ένας τίτλος που απευθύνεται στις μικρότερες ηλικίες, και μαζί του τα παιδιά θα περάσουν αρκετές ώρες διασκέδασης και ψυχαγωγίας. Σε σχέση με το κοινό που απευθύνεται, τα γραφικά είναι πολύ καλά και με ωραίους χρωματισμούς, ενώ το interface είναι πολύ απλοϊκό (όλα γίνονται με το



Μόλις βρήκα το πρώτο εξάρτημα.



Το site του τίτλου στο Internet.

mouse). Επιπλέον, η μετάφραση των διαλόγων στα ελληνικά είναι ασφαλώς ένα ακόμη θετικό στοιχείο, καθώς οι ηλικίες που απευθύνεται δεν μπορεί να έχουν τόσο καλή γνώση της αγγλικής γλώσσας. Πάντως, καταφέρνει και συνδυάζει αρμονικά παιχνίδι με μάθηση, ενώ οι χρήστες του θα χρειαστεί αρκετές φορές να βάλουν το μυαλό τους να δουλέψει. Σίγουρα, μία ενδιαφέρουσα πρόταση.

Εταιρεία: Emme/Lexis Numerique
Απαιτήσεις: Pentium 133MHz, 32MB RAM, 8x CD-ROM, SVGA με ανάλυση 800x600
Διάθεση: Intelearn, Αγν. Στρατιώτη 46, Καλλιθέα, τηλ.: 9591810
Τιμή: 14.150 δρχ. (τελική)

ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΖΩΓΡΑΦΙΚΗ

Η ιστορία της ελληνικής ζωγραφικής στο πέρασμα του χρόνου

Του Ηλία Καφούρου
kafouros@compupress.gr

Με τη ζωγραφική πώς τα πάτε; Οχι και τόσο καλά, φαντάζομαι. Ε, λοιπόν, είναι καιρός να βελτιώσετε κάπως τις σχέσεις σας με το ευγενές αυτό... άθλημα! Οχι, δεν εννοώ να αρχίσετε να τρέχετε σε πινακοθήκες και εκθέσεις (όχι ότι και αυτό θα ήταν κακό). Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να γνωρίσετε το συγκεκριμένο τίτλο, ο οποίος μάλιστα κυκλοφορεί υπό την αιγίδα του Υπουργείου Εθνικής Παιδείας και Θρησκευμάτων (τώρα το αν αυτό είναι καλό ή κακό είναι μία άλλη, πονεμένη ιστορία), στο πλαίσιο του πιλοτικού προγράμματος "Ευρυδίκη" - ουδεμία σχέση έχει με τη γνωστή τραγουδίστρια.

Το πρόγραμμα, όπως γίνεται κατανοητό και από τον τίτλο του, παρουσιάζει την πορεία της ελληνικής ζωγραφικής μέσα στη χρονική περίοδο που αναφέρεται. Για την ευκολότερη πλοήγηση, χωρίζεται σε επτά επιμέρους τομείς, οι οποίοι είναι οι κάτωθι:

- Η επτανησιακή σχολή
- Η μετεπαναστατική γενιά
- Η σχολή του Μονάχου
- Οι ανεξάρτητοι
- Οι ανανεωτές
- Η γενιά του '30

Κάνοντας κλικ επάνω σε καθεμία από τις ενότητες αυτές, εμφανίζεται ένα κείμενο που σας πληροφορεί για όλα τα γεγονότα που τη σημάδεψαν, ενώ ταυτόχρονα υπάρχουν και links που παραπέμπουν στα σημαντικότερα εξ αυτών. Αν τώρα, ενώ διαβάζετε το κείμενο, ξανακάνετε κλικ στην ίδια ενότητα, τότε νέοι ορίζοντες ανοίγονται εμπρός σας σχετικά με αυτή. Με το που θα γίνει αυτό, ξεκινάει να παίζει ένα βίντεο το οποίο -και αυτό- σας πληροφορεί για τα της περιόδου. Επιπλέον, θα βρείτε και τρεις υποενότητες, τους Εκπροσώπους, το Ιστορικό πλαίσιο και τα Γεγονότα. Στην πρώτη θα βρείτε και πάλι ένα πληροφοριακό κείμενο, με links σε συγκεκριμένες περιόδους της εποχής αυτής. Στο Ιστορικό πλαίσιο θα βρείτε ένα χρονολογικό διάγραμμα των γεγονότων στο χώρο της τέχνης που σημάδεψαν την εποχή και, τέλος, στα Γεγονότα θα βρείτε ένα πλήρες δελτίο ειδήσεων (ουπς, μπερδεύτηκα, αυτό είναι από αλλού), εννοούσα όλα τα ιστορικά γεγονότα της περιόδου, που ΔΕΝ σχετίζονται με το θέμα της τέχνης. Επιπλέον, θα βρείτε και στο κάτω μέρος της οθόνης αρκετές επιλογές, που θα σας βοηθήσουν στην πλοήγησή σας. Πιο συγκεκριμένα, οι επιλογές αυτές είναι οι εξής: αρχική σελίδα (σας μεταφέρει αυτόματα σε αυτήν), επόμενη σελίδα, προηγούμενη σελίδα, προηγούμενη ενότητα, βοήθεια, γλωσσάρι (λεξικό εννοιών), ζωγράφοι, ήχος (ενεργοποιεί και απενεργοποιεί τον ήχο), εκτύπωση και έξοδος. Τα πιο ενδιαφέροντα είναι ασφαλώς το "γλωσσάρι" και οι "ζωγράφοι". Στην τελευταία επιλογή υπάρχουν όλοι οι ζωγράφοι που σημάδεψαν κάθε εποχή (είναι διαχωρισμένοι με αυτόν τον τρόπο), με αναφορά στη ζωή τους, και με κάποια έργα τους που μπορείτε να δείτε. Επίσης, άξια προσοχής είναι και η επιλογή έξοδος! Ναι, δεν διαβάσατε λάθος, και αυτό, γιατί, όταν επιλέξετε να βγείτε από το πρόγραμμα, είστε υποχρεωμένοι να δείτε όλους τους συντελεστές του μέχρι τέλους (δυστυχώς, η χρήση του escape δεν πιάνει εδώ). Εν κατακλείδι, ο παρών τίτλος θα βοηθήσει αρκετά όσους ασχοληθούν μαζί του να αποκτήσουν κάποιες στοιχειώδεις γνώσεις για την ελληνική ζωγραφική (φυσικά σε σχέση με τη χρονική περίοδο στην οποία αναφέρεται). Πρόκειται ασφαλώς για μία ενδιαφέρουσα και πρωτότυπη κίνηση του υπουργείου Εθνικής Παιδείας. Μακάρι να ακολουθήσουν και άλλες ανάλογες κινήσεις και για άλλα θέματα.

Εταιρεία: Υπουργείο Εθνικής Παιδείας και Θρησκευμάτων σε συνεργασία με την GU Net
Απαιτήσεις: -
Διάθεση: Υπουργείο Εθνικής Παιδείας και Θρησκευμάτων



Το κεντρικό μενού του τίτλου, όπου βλέπουμε γενικές πληροφορίες καθώς και τις επιλογές.



Απόσπασμα από τα συνοδευτικά βίντεο του τίτλου. Λίγο πιο μεγάλη εικόνα δεν μπορούσαν να βάλουν;

Επιμέλεια: Γιώργος Ιωσηφίδης
geios@compupress.gr

...DVD-ROM DRIVE

Το DVD-ROM drive δεν αποτελεί πια προνόμιο των λίγων. Αντίθετα, μάλιστα, το τελευταίο διάστημα οι συσκευές του είδους αντιμετωπίζονται ως απαραίτητα περιφερειακά από το μεγαλύτερο μέρος του ειδικού Τύπου αλλά και τους περισσότερους χρήστες.



Η ραγδαία εξέλιξη της τεχνολογίας των DVD-ROM drives το τελευταίο διάστημα είχε ως πρώτο επακόλουθο την εδραίωσή τους στην παγκόσμια αγορά και στις προτιμήσεις των σημερινών χρηστών.

Αλλωστε, το σημερινό κόστος της αγοράς ενός DVD-ROM drive δεν διαφέρει πολύ από το κόστος αγοράς ενός πολύ καλού CD-ROM drive, και τα οφέλη μιας τέτοιας αγοράς είναι πολλαπλάσια και βραχυπρόθεσμα. Οι εφάμιλλες ταχύτητες ανάγνωσης των CD-ROMs, η πλήρης συμβατότητα με τους σημερινούς αλλά και παλαιότερους τίτλους παιχνιδιών, η μεγαλύτερη σταθερότητα και ασφάλεια στην ανάγνωση και στη μεταφορά δεδομένων (τεχνολογία Constant Angular Velocity Angle) αλλά και η αναπαραγωγή ταινιών ή εφαρμογών που είναι συμπιεσμένες με τον αλγόριθμο MPEG-2 είναι οι κύριοι λόγοι που το DVD-ROM ως επένδυση ή αγορά υπερτερεί της αγοράς ενός απλού CD-ROM drive. Τα αρχικά του ακρωνύμιου DVD σημαίνουν "Digital Video Disk" ή "Digital Versatile Disk". Το νέο πρότυπο δημιουργήθηκε με σκοπό να αντικαταστήσει τα Laser Disks, VHS και Video CDs αλλά και για να φέρει την επανάσταση στα μέσα αποθήκευσης. Τον Σεπτέμβριο του 1995, λοιπόν, έγιναν συμφωνίες μεταξύ των μεγαλύτερων εταιρειών του κόσμου για να καθοριστούν τα χαρακτηριστικά και οι ιδιότητες του νέου αυτού προτύπου. Οι διαφορές ενός DVD-ROM από ένα CD-ROM δεν μπορούν εύκολα να εντοπιστούν με γυμνό μάτι, αλλά είναι μεγάλες και ουσιαστικές. Η μεγαλύτερη διαφορά είναι η χωρητικότητα αποθήκευσης δεδομένων. Ενώ λοιπόν ένα απλό CD-ROM μπορεί να αποθηκεύσει δεδομένα της τάξης των 650MB, ένα κοινό DVD-ROM μπορεί να αποθηκεύσει μέχρι 8,7GB δεδομένων! Αυτό οφείλεται κυρίως σε τρεις λόγους: στο ότι τα δεδομένα έχουν αποθηκευτεί σε μια αρκετά πιο πυκνή διάταξη μεταξύ τους από το κέντρο προς το εξωτερικό του δίσκου (σπειροειδής διάταξη) σε σχέση με εκείνη των CD-ROMs, στο ότι μπορούν να αποθηκευτούν δεδομένα σε παραπάνω από μία στρώσεις (layers), αλλά και στο ότι μπορούν να αποθηκευτούν δεδομένα και στις δύο πλευρές των δίσκων. Τα DVD-ROMs χρησιμοποιούν επίσης διαφορετικό "file-system" από τα CD-ROMs, το UDF αντί του CDFS.



Pioneer A05SZ

ΑΠΟΚΩΔΙΚΟΠΟΙΗΣΗ

Η αποκωδικοποίηση του αλγόριθμου MPEG-2, με τον οποίο είναι συμπιεσμένα τα δεδομένα στα DVD-ROMs, μπορεί να πραγματοποιηθεί με δύο τρόπους: χρησιμοποιώντας είτε hardware είτε software αποκωδικοποιητές (decoders). Οι hardware αποκωδικοποιητές είναι στην πλειονότητά τους κάρτες επέκτασης, που, κάνοντας χρήση του διαύλου PCI, συνδέονται στον υπολογιστή όπως μία οποιαδήποτε φυσιολογική κάρτα. Τα πλεονεκτήματα αποκωδικοποίησης του αλγόριθμου MPEG-2 από το chip που ολοκληρώνει οποιαδήποτε κάρτα MPEG-2 decoder είναι ότι κάνει από μόνο του όλη τη σκληρή δουλειά χωρίς να δεσμεύει καθόλου επεξεργαστική ισχύ. Ετσι, η απόλαυση των κινηματογραφικών ταινιών από ένα χρήστη που δεν έχει τελευταίας τεχνολογίας υπολογιστή μπορεί να θεωρηθεί δεδομένη, αφού η αναπαραγωγή μπορεί να γίνει απρόσκοπτα και αψεγάδιαστα, ακόμα και αν στο σύστημά του βρίσκεται εγκατεστημένος ένας Pentium στα 133MHz! Η ποιότητα απεικόνισης με αυτό τον τρόπο αποκωδικοποίησης βρίσκεται σε αρκετά υψηλά επίπεδα και πλησιάζει την ποιότητα των επιτραπέζιων DVD Players, ειδικά όταν ο χρήστης επιθυμεί να παρακολουθήσει τις αγαπημένες του ταινίες στην τηλεόραση, συνδέοντάς τη με την κάρτα του μέσω καλωδίου S-Video ή Composite. Η ποιότητα όμως μειώνεται όταν ο χρήστης επιθυμεί να παρακολουθήσει τις ταινίες του μέσω του monitor του υπολογιστή του εξαιτίας του καλωδίου Pass-Through, που αναγκαστικά μεσολαβεί μεταξύ της κάρτας γραφικών και της οθόνης του υπολογιστή. Το κόστος ενός τέτοι-



WinDVD 2000

ου αποκωδικοποιητή είναι αρκετά χαμηλότερο σε σχέση με το παρελθόν και έτσι η απόκτηση μιας τέτοιας κάρτας δεν αποτελεί προνόμιο των λίγων, όπως συνέβαινε στο παρελθόν. Η απόλαυση ψηφιακού ήχου για όσους διαθέτουν τους κατάλληλους ενισχυτές και ηχεία είναι επίσης δυνατή (όπως ακριβώς και με τους επιτραπέζιους DVD Players), αφού οι σημερινές κάρτες MPEG-2 ολοκληρώνουν τις αναγκαίες υποδοχές και εξόδους. Η αποκωδικοποίηση με Software decoders απέκτησε πολλούς πιστούς οπαδούς σε σύντομο χρονικό διάστημα. Αποτελούν μια ιδιαίτερα φθηνή λύση (με τα κατάλληλα cracks, δεν στοιχίζει καθόλου), που απευθύνεται σε κινηματογραφόφιλους χρήστες που δεν θέλουν να επωμιστούν το βάρος της αγοράς ενός κατά πολύ ακριβότερου Hardware decoder ή δεν τους περισσεύουν PCI slots στο mainboard, και ταυτόχρονα διαθέτουν τον κατάλληλο επεξεργαστή στον υπολογιστή τους - αφού οι Software decoders απαιτούν αρκετά μεγάλη επεξεργαστική ισχύ για τις ανάγκες αποκωδικοποίησης του αλγόριθμου MPEG-2. Έτσι, ένας Pentium II στα 350MHz μπορεί ενδεχομένως να μην είναι αρκετά δυνατός για κάποιους αποκωδικοποιητές του είδους. Σήμερα, βέβαια, οι κώδικες των προγραμμάτων αυτών είναι πολύ πιο καλογραμμένοι απ' ό,τι στο παρελθόν και έτσι οι νέες εκδόσεις των αποκωδικοποιητών χρησιμοποιούν λιγότερη επεξεργαστική ισχύ. Φυσικά, εάν η κάρτα οθόνης έχει Motion Compensation ή iDCT, τότε το έργο του επεξεργαστή γίνεται ευκολότερο, αφού η κάρτα γραφικών λειτουργεί επίσης ως αποκωδικοποιητής (εν μέρει). Η ποιότητα αναπαραγωγής ταινιών είναι ελαφρώς χειρότερη από εκείνη των Hardware decoders, αλλά μερικοί Software decoders, όπως το Cinemaster 99 και 2000 και το Power DVD 2.55, προσφέρουν εφάμιλλη ποιότητα εικόνας. Συγκεκριμένα στο monitor η ποιότητα είναι καλύτερη (δεν γίνεται χρήση καλωδίου Pass Through), αλλά στην τηλεόραση (πρέπει η κάρτα γραφικών να διαθέτει έξοδο TV-Out) η ποιότητα διαφέρει και υπολείπεται αρκετά από εκείνη των Hardware αποκωδικοποιητών. Η αναπαραγωγή ψηφιακού ήχου ήταν ένα εμπόδιο που έπρεπε να ξεπεραστεί από τις εταιρείες ανάπτυξης αποκωδικοποιητών μέσω λογισμικού, και στις νέες εκδόσεις των περισσότερων προγραμμάτων προσφέρεται ακόμα και αυτή η δυνατότητα. Δυστυχώς, και με τους δύο τρόπους αποκωδικοποίησης ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να αλλάξει το region του DVD Player του μόνο πέντε φορές και έπειτα ο Player θα "κλειδώσει" στην τελευταία, είτε στο hardware μέρος του αποκωδικοποιητή (κάρτες MPEG-2) είτε στο πρόγραμμα, αν πρόκειται για Software decoder. Φυσικά, υπάρχει το απαραίτητο crack ή utility για κάθε περίπτωση. Τους σπουδαιότερους hardware αποκωδικοποιητές αποτελούν οι λύσεις της Sigma Designs Real Magic Hollywood Plus και της Creative DXr3. Οι σπουδαιότεροι και καλύτεροι Software decoders και Players είναι οι PowerDVD, Cinemaster και WinDVD.



Acer DVP 1640

ΚΛΕΙΔΩΜΕΝΑ;

Οι μεγάλες εταιρείες παραγωγής ταινιών και διακίνησης των κινηματογραφικών ταινιών, για να αποτρέψουν τα φαινόμενα πειρατείας αλλά και αντιγραφής των DVD-ROMs που περιείχαν τις "ακριβές" ταινίες τους, αποφάσισαν να χωρίσουν τα δισκάκια σε έξι περιοχές.

Έτσι, ένα κλειδωμένο DVD-ROM που προορίζεται για την αγορά της Ευρώπης είναι αδύνατον να αναπαραχθεί από έναν DVD Player στην Αμερική, αφού, εκτός από κάποια κρυμμένα στοιχεία που περιέχει στα δεδομένα του και είναι εύκολα αναγνωρίσιμα από τον Player ή το DVD-ROM drive, επέβαλαν στους κατασκευαστές συσκευών αναπαραγωγής να τις κλειδώνουν στην περιοχή που προορίζονται γι' αγορά. Υποχρεωμένοι από τη σχετική νομοθεσία, λοιπόν, όλοι οι κατασκευαστές αποφάσισαν να κλειδώσουν τις συσκευές τους. Πάντα όμως, για λόγους marketing αλλά και ανταγωνισμού, αφήνουν ένα μικρό παραθυράκι ανοικτό. Τα μοντέλα των DVD-ROM drives που είναι κλειδωμένα ανήκουν στην κατηγορία RPC-1, ενώ εκείνα που δεν είναι ανήκουν στην κατηγορία RPC-2. Στη σημερινή αγορά, δυστυχώς, όλα τα DVD-ROM drives είναι "κλειδωμένα", αφού οι κατασκευαστές είναι αναγκασμέ-



Nec DV-5700A



Samsung SD608

νοι να υπακούσουν στη νομοθεσία. Φυσικά, αφήνουν να διαρρεύσει στην αγορά κάποιο firmware που ξεκλειδώνει το drive, μετατρέποντάς το από RPC-1 σε RPC-2, ή, πάλι, κάποιος χρήστης με "ταχυδακτυλουργικές" γνώσεις θα προσφέρει τη λύση δημιουργώντας κάποιο utility που παρακάμπτει ή εξουδετερώνει το πρόβλημα.

Οι περιοχές στις οποίες είναι χωρισμένα τα DVD-ROMs είναι οι εξής:

1) ΗΠΑ και Καναδάς
2) Ευρώπη, Ιαπωνία και Μέση Ανατολή
3) Νοτιοανατολική Ασία και Άπω Ανατολή
4) Αυστραλία, Ειρηνικός, Κεντρική και Νότιος Αμερική
5) Βόρεια και Κεντρική Ασία, Ινδία, Βόρεια και Κεντρική Αφρική
6) Κίνα

Υπάρχουν, βέβαια, DVD-ROMs που παίζουν σε όλες τις περιοχές, όμως συνήθως δεν περιέχουν κινηματογραφικές ταινίες αλλά διάφορες, εφαρμογές, ντοκιμαντέρ και "παιδικά".

Επειδή υπάρχουν και άλλοι τρόποι να αντιγράψει κάποιος ένα DVD-ROM, για παράδειγμα μέσω της τηλεόρασης και με απευθείας εγγραφή από video σε VHS κασέτες, έχει προβλεφθεί η προστασία τους με το Macrovision. Φυσικά, το DVD Genie αλλά και ο Zone Selector διαθέτουν στις ρυθμίσεις τους τη δυνατότητα απενεργοποίησής του.

ΜΟΝΤΕΛΑ

Τα σημερινά μοντέλα έχουν φτάσει σε εξωπραγματικές ταχύτητες, ακολουθώντας και αυτά με τη σειρά τους τον ξέφρενο ρυθμό εξέλιξης της τεχνολογίας στους υπολογιστές την περίοδο που διανύουμε. Φτάσανε κι αυτά λοιπόν αισίως τα 16x στην ονομαστική ταχύτητα για DVD-ROM και τα 40x για CD-ROM! Βέβαια, επειδή βρίσκονται στην κορυφή της τεχνολογίας, κοστίζουν ακριβότερα από εκείνα με μικρότερη ονομαστική ταχύτητα. Για εκείνους λοιπόν που δεν θέλουν να ξοδέψουν τόσα χρήματα, υπάρχουν λύσεις που μπορεί να μην έχουν τις επιδόσεις κορυφής των drives με την υψηλότερη ονομαστική ταχύτητα, αλλά κοστίζουν λιγότερο και μπορούν να ικανοποιήσουν το χρήστη που απλώς θέλει να παρακολουθεί τις ταινίες του και να παίζει τα αγαπημένα του παιχνίδια. Ας δούμε λοιπόν μερικά μοντέλα.

PIONEER A05SZ

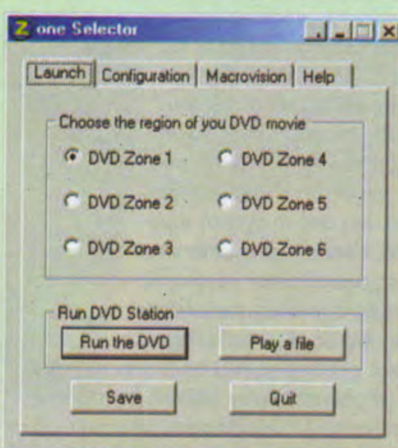
Το μοντέλο της Pioneer έχει τη μεγαλύτερη ονομαστική ταχύτητα (16x) από όλα τα drives στην αγορά. Αποτελεί μια εξαιρετικής ποιότητας λύση και μπορεί να καλύψει τις ανάγκες όλων των χρηστών, όποιες κι αν είναι αυτές, αφού, ως DVD-ROM drive, έχει ονομαστική ταχύτητα 16x και ως CD-ROM drive 40x. Διαθέτει buffer 512KB, ψηφιακή έξοδο SPDIF για τη σύνδεση με την κάρτα ήχου και όλες οι επιδόσεις του σε όλους σχεδόν τους τομείς είναι εξαιρετικές. Η τιμή του είναι λίγο τσουχτερή, ειδικά στην έκδοση Retail (56.000 δρχ.), αλλά μπορεί να βρεθεί και στην έκδοση bulk (μοντέλο 105s), με κόστος μικρότερο κατά 9.000 (47.000 δρχ.). Η εξαιρετική ποιότητα κατασκευής του, πάντως, η μεγάλη ονομαστική ταχύτητα, η πολύ καλή συσκευασία και η ολοκλήρωση (δύο παιχνίδια σε μορφή DVD, ολοκληρωμένη έκδοση του Elsa Movie 2000) και η μοναδική εμφάνισή του (αφού χρησιμοποιεί μηχανισμό slot-in αντί για τον κλασικό tray με το πορτάκι) δικαιολογεί σε μεγάλο βαθμό το υψηλό κόστος.

ACER DVP 1640

Το μοντέλο της Acer DVP 1640 χρησιμοποιεί ακριβώς τον ίδιο μηχανισμό με εκείνο του A05SZ της Pioneer και η ονομαστική ταχύτητα DVD-ROM και CD-ROM είναι 16x και 40x αντίστοιχα. Οι επιδόσεις του είναι παρόμοιες με αυτές του A05SZ και κορυφαίες. Η ποιότητα κατασκευής του βρίσκεται επίσης σε πολύ υψηλά επίπεδα και είναι εφάμιλλη του μοντέλου της Pioneer. Το μέγεθος της ενσωματωμένης μνήμης είναι 512KB. Η τιμή του είναι ιδιαίτερα υψηλή στη μορφή Retail, αφού κοστίζει 56.400 δρχ. Σε αντίθεση με το μοντέλο της Pioneer, χρησιμοποιεί τον κλασικό μηχανισμό tray. Το μοντέλο της Acer έχει ισορροπημένες επιδόσεις σχεδόν σε όλους τους τομείς, με εξαίρεση το χρόνο τυχαίας αναζήτησης δεδομένων, που κυμαίνεται κοντά στα 120ms (όπως μετρήσαμε), χρόνος αρκετά υψηλός για drive τέτοιας ονομαστικής ταχύτητας (το Pioneer πετυχαίνει χρόνους της τάξης των 86ms). Στο δείκτη εξαγωγής μουσικού σήματος τα πετυχαίνει το ίδιο

ZONE SELECTOR (REAL MAGIC HOLLYWOOD PLUS)

Ο Zone Selector είναι ένα πρόγραμμα που μπορεί να χρησιμοποιηθεί από τους κατόχους της Sigma Designs Real Magic Hollywood Plus κάρτας αποκωδικοποίησης MPEG-2. Η κάρτα επικοινωνεί με το DVD Station, τον DVD Software Player και παρακολουθεί τις αλλαγές στο region, καταγράφοντάς τες στην EPROM μνήμη της. Εάν οι αλλαγές περάσουν τις πέντε, τότε η κάρτα κλειδώνει στην τελευταία επιλογή στο hardware τμήμα της. Ο Zone Selector παρεμβάλλεται μεταξύ της μνήμης και του DVD Station, ξεγελώντας το πρόγραμμα, και έτσι ο χρήστης μπορεί να πραγματοποιήσει



όσες αλλαγές στο region θέλει. Παρέχει επίσης τη δυνατότητα παράκαμψης του Macrovision.

καλά όπως και το μοντέλο της Pioneer, αγγίζοντας ταχύτητες 18x για εξωτερικά tracks.

NEC DV-5700A

Το μοντέλο της NEC διαφέρει από τα δύο προηγούμενα μοντέλα της Pioneer και της Acer, αφού έχει ονομαστική ταχύτητα 12x και 40x ως DVD-ROM και CD-ROM αντίστοιχα. Η ποιότητα κατασκευής του είναι εξαιρετική. Παρ' όλο που η ονομαστική του ταχύτητα δεν είναι η κορυφαία της αγοράς, οι επιδόσεις του σε όλους τους τομείς είναι σχεδόν εφάμιλλες των μοντέλων με ονομαστική ταχύτητα 16x. Αξιοσημείωτη είναι επίσης η ομοιογένεια που χαρακτηρίζει τις επιδόσεις του, αφού δεν υστερεί σε κανένα τομέα. Για παράδειγμα, στην εξαγωγή μουσικού σήματος πετυχαίνει ταχύτητες της τάξης των 21x(!), ενώ ο χρόνος για τυχαία (random) αναζήτηση δεδομένων αγγίζει τα 86ms. Το μοντέλο της NEC DV-5700 κοστίζει 44.000 δρχ. στη μορφή bulk και αποτελεί μια πολύ καλή αγορά για το μέσο αλλά και τον απαιτητικό χρήστη. Πρόκειται για μία εξαιρετικά ισορροπημένη συσκευή.

SAMSUNG SD608 & SD612

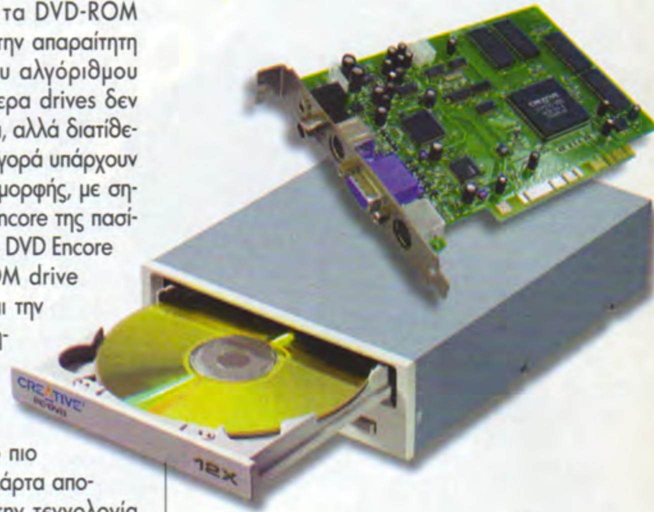
Η εταιρεία Samsung κάνει αισθητή την παρουσία της στο χώρο με δύο μοντέλα, το SD608 και το SD612, 8-απλής και 12-απλής ονομαστικής ταχύτητας αντίστοιχα. Τα μοντέλα της Samsung δεν αποτελούν κάτι το εξαιρετικό και έτσι χαρακτηρίζονται από μέτριες επιδόσεις αλλά από καλή σχετικά ποιότητα κατασκευής και έχουν κάνει αισθητή την παρουσία τους στην ελληνική αγορά, αφού η τιμή τους είναι αρκετά συμφέρουσα, ειδικά για το SD608. Το μοντέλο της μικρότερης ονομαστικής ταχύτητας κοστίζει 38.900 δρχ., ενώ το μεγαλύτερο μοντέλο κοστίζει 43.900 δρχ. Τα δύο μοντέλα SD608 και SD612 ενσωματώνουν 512KB buffer και πετυχαίνουν ταχύτητες 7x και 8x στην εξαγωγή μουσικού σήματος και χρόνο τυχαίας αναζήτησης δεδομένων 109ms και 102ms αντίστοιχα. Αποτελούν συμφέρουσες αγορές, ειδικά για το χρήστη που δεν απαιτεί κορυφαίες επιδόσεις από τη συσκευή του.

CYBERDRIVE DM086D

Το μοντέλο της Cyberdrive έχει ονομαστική ταχύτητα 8x και 32x αντίστοιχα ως DVD-ROM και CD-ROM drive. Οι επιδόσεις του είναι παρόμοιες με αυτές του drive SD608 της Samsung, αλλά η ποιότητα κατασκευής του είναι ελαφρώς χειρότερη. Το buffer που ενσωματώνει είναι 512KB, αλλά αυτό δεν φαίνεται να το βοηθάει στις επιδόσεις του. Η τιμή του στις 37.500 δρχ., παρ' όλα αυτά, είναι σχετικά χαμηλή και το καθιστά συμφέρουσα αγορά για το χρήστη που δεν έχει ιδιαίτερες απαιτήσεις από μια συσκευή τέτοιου είδους.

ΠΑΚΕΤΑ DVD-ROM & MPEG-2 DECODER

Στο παρελθόν, και προτού εξαπλωθεί το κύμα των Software decoders, τα DVD-ROM drives συνοδεύονταν και από την απαραίτητη κάρτα αποκωδικοποίησης του αλγόριθμου MPEG-2. Σήμερα τα περισσότερα drives δεν συνοδεύονται από τέτοια κάρτα, αλλά διατίθενται ξεχωριστά. Στην ελληνική αγορά υπάρχουν ελάχιστες υλοποιήσεις τέτοιας μορφής, με σημαντικότερη όλων το PC-DVD Encore της πασίγνωστης Creative. Το πακέτο PC DVD Encore αποτελείται από ένα DVD-ROM drive 12x ονομαστικής ταχύτητας και την κάρτα DXr3 της Creative. Ο μηχανισμός του drive είναι κατασκευασμένος από την Panasonic στο μοντέλο 1240E ή από τη Samsung στο πιο σύγχρονο μοντέλο 1242 E. Η κάρτα αποκωδικοποίησης χρησιμοποιεί την τεχνολογία της Sigma Designs, κατασκευάστριας εταιρείας της Real Magic Hollywood Plus, της κορυφαίας κάρτας αποκωδικοποίησης στο χώρο. Η υλοποίηση της Creative δεν διαφέρει παρά ελάχιστα από την αντίστοιχη της Sigma Designs, κυρίως στο ότι για την κατασκευή της DXr3 χρησιμοποιούνται φθηνότερα υλικά, όπως μνήμες των 72MHz αντί των 100MHz της Hollywood Plus. Οι διαφορές στην πράξη όμως είναι ελάχιστες και η ποιότητα απεικόνισης παρόμοια και εξίσου υψηλή.



Creative ENCORE

DVD GENIE (WWW.INMATRIX.COM)

Το εκπληκτικό αυτό προγραμματάκι φροντίζει να ανιχνεύει το region code των software decoders ή κάνει resetting στον Windows 98 region setting/counter, εάν το πρόγραμμά αποκωδικοποίησης τον χρησιμοποιεί, μεταβάλλοντας το Win.ini ή προσθέτοντας κάποιο string στο registry, και δίνει τη δυνατότητα στο χρήστη να αλλάξει το region όσες φορές το επιθυμεί. Το DVD Genie δεν λειτουργεί με όσα DVD-ROM drives είναι κλειδωμένα μέσω του firmware και καλό θα ήταν να χρησιμοποιείται μόνο όταν ο χρήστης είναι σίγουρος ότι το drive του είναι "ξεκλείδωτο". Για να μάθετε αν το drive σας είναι "κλειδωμένο", μπορείτε να κατεβάσετε το Drive.info, ένα μικρό προγραμματάκι 5KB από τη διεύθυνση www.inmatrix.com. Το DVD Genie, εκτός από τη δυνατότητα αλλαγής της περιοχής προσφέρει επίσης τη δυνατότητα στο χρήστη να βελτιστοποιήσει την ποιότητα απεικόνισης με αρκετές επιλογές και ρυθμιστικά για τον επεξεργαστή, την κάρτα γραφικών κ.ά.



Το πακέτο αποτελεί εξαιρετική αγορά για εκείνους που χρειάζονται μια κάρτα αποκωδικοποίησης στο σύστημά τους, αφού η αγορά του πακέτου με 74.900 δρχ. στοιχίζει λιγότερο από την αγορά ενός drive και μιας κάρτας αποκωδικοποίησης ξεχωριστά.



Samsung SD612

ΠΟΛΥΜΟΡΦΙΚΟΤΗΤΑ & ΦΟΡΗΤΕΣ ΛΥΣΕΙΣ

DVD/CD-RW COMBOS

Οι απαιτήσεις των χρηστών αλλά και η διάθεση των κατασκευαστών να συνδυάσουν διάφορα επιμέρους χαρακτηριστικά σε ένα βολικό πακέτο έφερε στο σπίτι και στον υπολογιστή του απλού χρήστη τον κινηματογράφο. Ετσι, με την ίδια συσκευή ο χρήστης μπορεί να παρακολουθήσει κινηματογραφικές ταινίες στον υπολογιστή του ή στην τηλεόραση, αλλά ταυτόχρονα έχει τη δυνατότητα να παίξει τα αγαπημένα του παιχνίδια, να ακούσει μουσική ή να εκτελέσει διάφορες εφαρμογές. Σήμερα του δίνεται και η δυνατότητα της αποθήκευσης δεδομένων σε CD-ROM με αντιγραφή αλλά και επανεγγραφή, αφού έκαναν την εμφάνισή τους στην αγορά πριν από μερικούς μήνες οι πρώτες συσκευές DVD/CD-R/RW. Τα νέα αυτά "πολυμηχανήματα" αποτελούν εξαιρετικές λύσεις για εκείνους που δεν έχουν ελεύθερα φατνία στον υπολογιστή τους, για εκείνους που θέλουν να χρησιμοποιούν οπωσδήποτε CD-ROM για τις αντιγραφές τους αλλά τους είναι απαραίτητο και ένα DVD-ROM drive, και για εκείνους που χρειάζονται ένα μηχάνημα που μπορεί να έχει το δεύτερο λόγο πίσω από το κυρίως αντιγραφικό και το κυρίως DVD-ROM drive, αλλά η χρήση του μπορεί να αποδειχθεί σωτήρια σε περίπτωση βλάβης ενός από τα κύρια drives. Ο ουσιαστικότερος λόγος της ύπαρξής τους όμως είναι το περιορισμένο κόστος τους, αφού ο χρήστης μπορεί να προμηθευτεί ένα drive που έχει τη δυνατότητα να καλύψει όλες τις σύγχρονες ανάγκες του με λιγότερα χρήματα από εκείνα που θα ξόδευε για την απόκτηση ενός DVD-ROM, ενός CD-R/RW, αλλά και -γιατί όχι;- ενός CD-ROM drive ξεχωριστά. Οι προτάσεις στην ελληνική αγορά είναι λίγες αλλά ιδιαίτερα ποιοτικές και προέρχονται από τη Ricoh (δυστυχώς δεν είχαμε την ευκαιρία να δοκιμάσουμε το drive), την Toshiba και τη Samsung. Στο προσεχές μέλλον θα έχουμε την ευκαιρία να παρουσιάσουμε περισσότερα μοντέλα και προτάσεις από διάφορους κατασκευαστές, αφού όλα δείχνουν πως πρόκειται για μια ιδιαίτερα αναπτυσσόμενη κατηγορία drives.



CyberDrive DM086D



Toshiba SD-R1002

ΧΡΗΣΙΜΕΣ ΔΙΕΥΘΥΝΣΕΙΣ

- http://www.inmatrix.com
- http://www.7thzone.com
- http://www.dvdutils.com
- http://www.firmware.com.bi
- http://www.visualdomain.net/
- http://www.dvd-area.com/
- http://movies.ign.com/
- http://us.imdb.com/

TOSHIBA SD-R1002 DVD/CD-RW

Η πρόταση της Toshiba με το SD-R1002 αποτελεί μία εξαιρετική λύση για το σημερινό χρήστη που τον ενδιαφέρει η συγκεκριμένη κατηγορία drives, αφού η ποιότητα κατασκευής του βρίσκεται σε υψηλά επίπεδα και οι επιδόσεις του (δεν συγκρίνονται με τα ξεχωριστά DVD-ROM και CD-R/RW drives βέβαια) είναι ιδιαίτερα αξιοπρεπείς σε όλους τους τομείς. Το SD-R1002 έχει ονομαστική ταχύτητα 4x/4x/24x για DVD/RW/CD-ROM αντίστοιχα, ενσωματώνει buffer 512KB και κοστίζει 99.000 δρχ. σε μορφή Retail.

SAMSUNG RW COMBO SM 304 DVD/ CD-RW

Το αντίστοιχο μοντέλο της Samsung έχει ίδια ονομαστική ταχύτητα 4x/4x/24x και αποτελεί μια ιδιαίτερα ανταγωνιστική πρόταση στην κατηγορία. Ενσωματώνει 512KB buffer και οι επιδόσεις του είναι αρκετά ικανοποιητικές. Η ποιότητα κατασκευής του είναι η υψηλότερη που έχουμε συναντήσει σε drive της Samsung και η τιμή του είναι 88.000 δρχ σε μορφή bulk.

ΦΟΡΗΤΑ DVDs

Οι δύο προτάσεις της Freecom Technologies διακρίνονται για την ευελιξία τους, την άριστη εργονομία και ποιότητα, την κομψότητα αλλά και τις καλές επιδόσεις που τις χαρακτηρίζουν.

FREECOM TRAVELLER DVD 6x24x

Το φορητό Traveller της Freecom είναι ένα από τα μικρότερα DVD-ROM drives στον κόσμο. Οι διαστάσεις του είναι 17,3x1,9x13,6cm και το βάρος του 450gr. Διαθέτει εσωτερική επαναφορτιζόμενη μπαταρία, που του παρέχει αυτονομία έξι ωρών, και έτσι μπορεί να μεταφερθεί οπουδήποτε χωρίς την ανάγκη εξωτερικής πηγής ρεύματος. Μπορεί να συνδεθεί σε οποιονδήποτε υπολογιστή, φορητό ή μη, με διάφορους τρόπους, όπως μέσω της θύρας USB, της κλασικής παράλληλης θύρας PCMCIA, αλλά και μέσω FireWire 1394. Το Traveller είναι συμβατό με όλους τους τύπους CD-ROM και DVD-



Samsung SM304

ROM. Δυστυχώς, είναι κλειδωμένο (RPC-2) και, όπως σε όλα τα DVD-ROM drives της αγοράς, ο χρήστης μπορεί να αλλάξει την περιοχή (region) μέχρι πέντε φορές και μετά το drive θα κλειδώσει στην τελευταία. Η ποιότητα κατασκευής του drive είναι εξαιρετική και διακρίνεται για την κομψότητά του. Φυσικά, οι επιδόσεις του δεν μπορούν να συγκριθούν με τα εσωτερικά DVD-ROM drives, αλλά τα πλεονεκτήματα που διαθέτει αντισταθμίζουν τη διαφορά. Πρόκειται για ένα drive ιδανικό για όσους μετακινούνται συχνά, αφού χρησιμοποιούν παραπάνω από έναν υπολογιστή για τη δουλειά τους ή μοιράζονται δεδομένα με συνεργάτες τους, και για τους χρήστες που διαθέτουν laptop. Το μικρό φορητό drive της Freecom κοστίζει 106.000 δρχ.

FREECOM PORTABLE CD-ROM (DVD-ROM)

Το Portable DVD-ROM αποτελεί μια διαφορετική προσέγγιση της Freecom στα φορητά DVD-ROM drives. Ακολουθεί το κλασικό πρότυπο των φορητών συσκευών του είδους (χωρίς επαναφορτιζόμενη μπαταρία), αλλά έχει τη δυνατότητα να συνδεθεί σε οποιονδήποτε υπολογιστή μέσω της παράλληλης θύρας, μέσω USB, PCMCIA, αλλά και μέσω FireWire 1394. Η ονομαστική του ταχύτητα είναι 12x/40x ως DVD-ROM και CD-ROM αντίστοιχα. Αποτελεί ιδανική λύση για το χρήστη που δουλεύει σε περισσότερους από έναν υπολογιστές ή χρειάζεται να μοιραστεί τα δεδομένα και τις εργασίες του με τους συνεργάτες του στο χώρο εργασίας του. Οι επιδόσεις του drive είναι αρκετά καλές και μπορεί να ικανοποιήσει το χρήστη που δεν έχει ακραίες απαιτήσεις από μια τέτοια συσκευή. Η ποιότητα κατασκευής είναι άριστη και κοστίζει 61.000 δρχ.



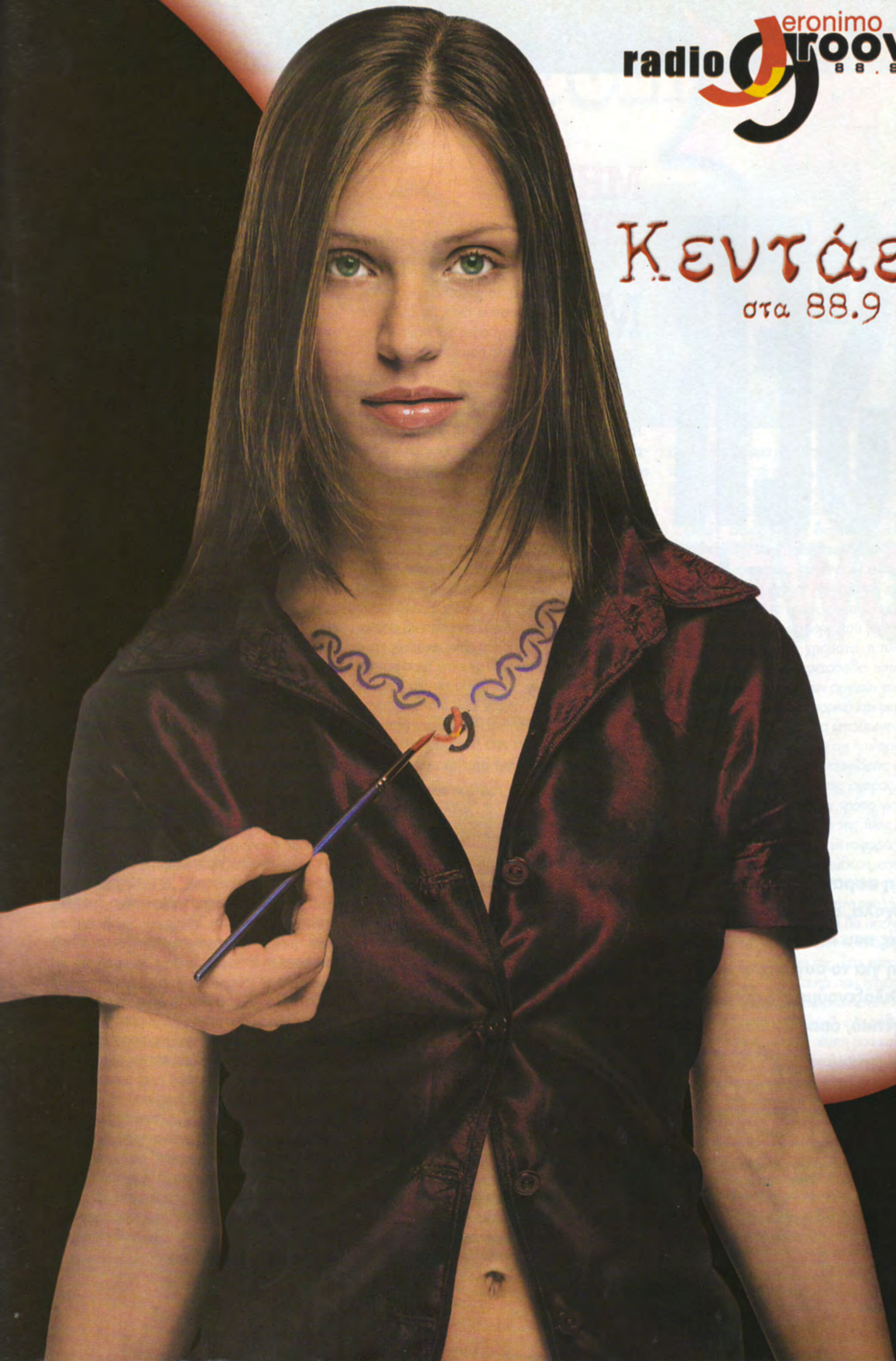
Freecom TRAVELLER

ΟΛΟΚΛΗΡΩΝΟΝΤΑΣ

Το DVD-ROM αποτελεί σίγουρα ένα απαραίτητο περιφερειακό για τους χρήστες που θέλουν να παρακολουθήσουν κινηματογραφικές ταινίες στο monitor του υπολογιστή τους ή στην τηλεόραση του σαλονιού τους αν διαθέτουν την απαραίτητη κάρτα αποκωδικοποίησης MPEG-2 που προσφέρει έξοδο TV-out και με ένα καλώδιο μπορεί να συνδεθεί με τις απαραίτητες εισόδους s-video και composite της τηλεόρασης συνδυάζοντάς την με ένα πολύ καλό software DVD player-decoder. Ειδικά οι δύο τελευταίες προτάσεις αποδεικνύονται ιδιαίτερα συμφέρουσες για τους κινηματογραφόφιλους χρήστες, αφού δεν κοστίζουν με τίποτα όσο ένας επιτραπέζιος DVD Player και προσφέρουν σχεδόν παρόμοια ποιότητα απεικόνισης και χαρακτηριστικά. Φυσικά, για να απολαύσει κάποιος το μαγικό κόσμο του ήχου dts, το μόνο που χρειάζεται είναι να προμηθευτεί τα απαραίτητα ηχεία και ψηφιακό ενισχυτή που ακολουθούν το συγκεκριμένο πρότυπο, αφού όλες οι κάρτες αποκωδικοποίησης αλλά και οι περισσότεροι software DVD decoders μπορούν να προσφέρουν αυτή τη δυνατότητα (απαραίτητη προϋπόθεση για ήχο dts μέσω λογισμικού είναι η κάρτα ήχου που προσφέρει έξοδο SPDIF, όπως η οικογένεια των καρτών της Creative SBLive!). Οπως αναφέραμε, οι κατασκευαστές των DVD-ROM drives, των καρτών MPEG-2 αλλά και οι εταιρείες ανάπτυξης λογισμικού που αποκωδικοποιούν τον αλγόριθμο MPEG-2 και λειτουργούν ταυτόχρονα ως DVD Players είναι υποχρεωμένοι να υπακούσουν στη σχετική νομοθεσία (περί πνευματικών δικαιωμάτων, πειρατείας κ.λπ.) και "κλειδώνουν" τα προϊόντα τους με τέτοιον τρόπο ώστε να αναγνωρίζουν δισκάκια μόνο μίας περιοχής. Στο Internet υπάρχουν, πάντως, αρκετές διευθύνσεις που μπορούν να σας βοηθήσουν να παρακάμψετε τέτοιου είδους "περιοριστικά" προβλήματα, όπως οι: www.7thzone. com, www.inmatrix. com. Φυσικά, το DVD-ROM δεν αποτελεί απαραίτητη αγορά για τους χρήστες που δεν θέλουν και δεν χρειάζεται να παρακολουθήσουν κινηματογραφικές ταινίες στο PC τους, αλλά σίγουρα αποτελεί μία καλή επένδυση, αφού οι τίτλοι παιχνιδιών που κυκλοφορούν σε μορφή DVD-ROM ολοένα αυξάνονται, όπως και οι διάφορες εφαρμογές για κάθε OS. Φυσικά, τα παιχνίδια και οι εφαρμογές που βρίσκονται αυτή τη στιγμή σε μορφή DVD-ROM αποτελούν τη μειονότητα στην παγκόσμια αγορά (ειδικά στη χώρα μας), αλλά η περίοδος που θα κυριαρχήσουν είναι περισσότερο κοντά από όσο φανταζόμαστε. Ετσι, ο σημερινός χρήστης μπορεί να επενδύσει στην αγορά ενός DVD-ROM drive, αφού ένα καλό μοντέλο του είδους προσφέρει παρόμοιες επιδόσεις με τα ακριβότερα και ταχύτερα μοντέλα των CD-ROM drives, προσφέροντας όμως μεγαλύτερη ασφάλεια στη μεταφορά δεδομένων και στην ανάγνωση. Η πλήρης συμβατότητα με τις σημερινές και παλαιότερες εφαρμογές που βρίσκονται σε μορφή CD-ROM αποτελεί, φυσικά, ακόμα ένα θετικό χαρακτηριστικό των σημερινών DVD-ROM drives. Συμπερασματικά, υπάρχουν προτάσεις που μπορούν να ικανοποιήσουν τις ανάγκες κάθε χρήστη χωρίς να ξοδέψει πολλά χρήματα. Το DVD-ROM drive, εάν ήδη δεν αποτελεί απαραίτητο περιφερειακό για τους σημερινούς υπολογιστές, σε μερικούς μήνες θα αποτελεί ένα από τα σπουδαιότερα για τη σωστή λειτουργία του.



Freecom Portable



radio
eronimo
roovy
88.9
Κεντάει
στα 88.9 FM
LECTA

USER POWER

ΜΗΠΩΣ... ΜΙΑ ΣΔΟΕ ΜΑΣ ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ;

Φίλοι μου, η πειρατεία συνεχίζει να σας απασχολεί, όπως φαίνεται από τις επιστολές που συνεχώς στέλνετε στη στήλη για το συγκεκριμένο θέμα. Φιλοξενούμε και σήμερα κάτι σχετικό, όπως θα διαπιστώσετε ευθύς αμέσως. Ακόμα θα ασχοληθούμε με το γνωστό δόγμα "information wants to be free" και τις... παρενέργειές του!

Επιμέλεια: Βαγγέλης Κράτσας
vantor@compupress.gr

Μήπως, τελικά, το μόνο που μας σώζει από την πειρατεία είναι... η ΣΔΟΕ; Ας δούμε τι μας γράφει σχετικά ο φίλος της στήλης στην επιστολή που ακολουθεί.

"Αγαπητό 'PC Master',

Αφορμή για να γράψω αυτό το γράμμα είναι το θέμα της πειρατείας. Με τη διαφορά όμως ότι θα το προσεγγίσω όπως κανένας άλλος δεν τόλμησε να το πράξει ως τώρα. Καταρχήν θέλω να δηλώσω ότι ασχολούμαι με computer games πολλά χρόνια και είμαι περήφανος που λέω ότι έχω στη συλλογή μου περί τα 140 αυθεντικά (adventures, RPGs, strategies, action). Οσον αφορά τώρα στους ανεγκέφαλους Wintermute, OIKO99 και την υπόλοιπη παρέα, έχω να δηλώσω το εξής: Παιδιά, είστε η λέρα της κοινωνίας των gamers και θα πρέπει να απομονωθείτε και να εξοντωθείτε όπως ακριβώς και ο ιός από τον οργανισμό. Κι αν είστε τόσο μάγκες όπως δηλώνετε και δεν φοβάστε για τα αντίγραφα που έχετε, δώστε μου μια διεύθυνσή σας και εγώ θα φροντίσω να κάνω μια καταγγελία στη ΣΔΟΕ.

Ολα τα επιχειρήματά σας καταρρέουν σαν χάρτινοι πύργοι:

Τα αυθεντικά κοστίζουν περίπου 11.000 γιατί βρισκόμαστε σε μια χώρα που δεν έχει τόσο ανεπτυγμένη οικονομία έτσι ώστε να συγκαταλέγεται στις ισχυρές. Ετσι, η ξένη αγορά δεν μας έχει και σε πολλή εκτίμηση. Αυτό είναι στο χέρι μας να το διορθώσουμε και ήδη έχουν γίνει τεράστια άλματα για την επίτευξη αυτού του στόχου. Λίγοι θα ξέρουν ότι τα computer games στις αρχές της δεκαετίας του '90 κόστιζαν τουλάχιστον 18.000.

Το άλλο γελοίο επιχείρημα, δηλαδή το ότι οι εταιρείες δεν ζημιώνονται, καταρρέει αναφέροντας ονόματα όπως Sierra, Origin & Looking Glass και την κατάληξή τους. Ποιος θα σε πίστευε τη δεκαετία του '80 αν του έλεγες ότι η Sierra, η βασίλισσα των graphic adventures, θα έφτανε στο σημείο να κυκλοφορήσει ένα action! ***Αν έχει κοιτάξει κανείς από εσάς ποτέ manual παιχνιδιού, που δεν το νομίζω, θα διαπίστωνε πως πίσω από κάθε παιχνίδι κρύβονται τουλάχιστον 100 άτομα.*** *Αρα η εταιρεία για να κάνει απόσβεση των χρημάτων που δαπάνησε για την κατασκευή του εκάστοτε παιχνιδιού απαιτεί μεγάλες πωλήσεις.*

Το τρίτο επιχείρημα των πειρατών είναι η άποψη ότι οι εταιρείες κερδίζουν από την πειρατεία των ίδιων τους των παιχνιδιών (άκουσον, άκουσον!) γι' αυτό και δεν καταβάλλουν προσπάθειες να την καταπολεμήσουν. Μέγα λάθος. Για να κατασκευαστεί ένα κλείδωμα ως προστασία για να μην 'πειραχτεί' το CD από επιτήδειους σαν κι εσάς χρειάζονται τεράστια χρηματικά ποσά για την έρευνα και την ανάπτυξη του project αυτού. Και, πιστέψτε με, τα απαιτούμενα χρήματα είναι πολλά. Συνεπώς οι εταιρείες είναι δεμένες χειροπόδαρα, αφού γνωρίζουν ότι όχι μόνο κάθε προσπάθειά τους θα εξουδετερωθεί, αλλά και ότι θα βρεθεί crack, που θα δημοσιευτεί στο Διαδίκτυο ύστερα από λίγες μέρες από τους 'εντιμότατους' beta testers των εκάστοτε παιχνιδιών.

Οποιος θέλει να θεωρείται πραγματικός gamer και όχι έρμαιο των περιστάσεων και λυπάται πραγματικά για το λουκέτο που βάζουν συχνά πυκνά οι διάφορες εταιρείες που μας χάρισαν αλησμόνητα παιχνίδια ας αρχίσει να δραστηριοποιείται και να καταγγέλλει καθετί παράνομο.

A Wannabe Schattenjaeger

Υ.Γ. 1: Οχι, δεν αγοράζω το περιοδικό από τα πρώτα είκοσι τεύχη, όπως γράφουν οι περισσότεροι.

Υ.Γ. 2: Οχι, δεν είμαι παλιός PIXEL-άς, όπως γράφουν οι περισσότεροι

Υ.Γ. 3: Ο Derek dela Fuente είναι ο ίδιος συντάκτης που ήταν στο 'User';

Υ.Γ. 4: Αν δεν δημοσιευτεί, περιμένω απάντηση μέσα από το περιοδικό."

Για τη ΣΔΟΕ, εδώ που τα λέμε, δεν έχεις και άδικο, όντως θα έπρεπε να είχε δραστηριοποιηθεί περισσότερο στο θέμα της πειρατείας στην πληροφορική. Σημειώνουμε πάντως πως οι τιμές των παιχνιδιών στην Ελλάδα είναι πάνω-κάτω οι ίδιες (συχνά και χαμηλότερες) από τις αντίστοιχες στη Βρετανία ή τις ΗΠΑ, συνεπώς σε καμία περίπτωση δεν υπεισέρχεται ο παράγοντας της "μη ανεπτυγμένης οικονομίας" που αναφέρεις. Το ότι δεν είμαστε καμιά μεγάλη αγορά σε σχέση με άλλες χώρες-κολοσσούς επιδρά αλλού και όχι στις τιμές των προϊόντων πληροφορικής. Τέλος ο Derek dela fuente είναι ο ίδιος συντάκτης με αυτόν που αναφέρεις.



Ας περάσουμε τώρα στον Κώστα και την ενδιαφέρουσα επιστολή του:

"Αγαπητό περιοδικό,

Πήρα το θάρρος να σου γράψω για δεύτερη φορά μέσα σε έναν χρόνο καταρχήν για να σε συγχαρώ που κρατάς το κεφάλι ψηλά, μαζί με το αδελφό περιοδικό 'Computer για Ολους', απέναντι στα άλλα -λιγότερο άξια- έντυπα του χώρου.

Το θέμα που θα ήθελα να θίξω αυτή τη φορά δεν είναι η πειρατεία αλλά το ελεύθερο λογισμικό. Κάποιοι τον τελευταίο καιρό (βλ. Microsoft, MPAA, RIAA) έχουν επιτεθεί κατά Linux (αλήθεια, γιατί καταργήθηκε η στήλη του;), DVD copies και Napster αντίστοιχα. Ο καθένας βέβαια με το δικό του τρόπο δημιουργεί αρνητική διαφήμιση (αφίσες με κομμουνιστές, ανακοινώσεις Balmer για κομμουνιστικό λειτουργικό κ.λπ.). Δεν θα υπεισέλθω σε αυτά, αφού νομίζω πως είναι ανώφελο. Θα πω όμως (και κάποτε θα με θυμηθείτε) το γνωμικό με το οποίο ξεκίνησε η επανάσταση των υπολογιστών: ***'Η ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΕΙΝΑΙ ΕΛΕΥΘΕΡΗ. Δεν θέλουμε την πληροφορία κλεισμένη μέσα σε στρατιωτικά κτίρια ή σε γραφεία κρατικών φορέων. Θέλουμε την πληροφορία να δίνεται στον απλό χρήστη καθαρή και αναλλοίωτη, χωρίς ψέματα και μισόλογα'.*** *Τα λόγια αυτά μοιάζουν με μανιφέστο. Πράγματι, λυπάμαι που το λέω, αλλά έτσι όπως έχουν εξελιχθεί σήμερα τα πράγματα, μόνο ο απλός χρήστης δεν ωφελείται. Η πληροφορική από επανάσταση και επιστήμη έχει μετατραπεί σε ένα 'μεγάλο παζάρι', στο οποίο πρωταγωνιστούν φιλόδοξοι επιχειρηματίες που δεν θέλουν τίποτα άλλο από τα λεφτά του κοσμάκη. Δώσε για Windows, δώσε για Internet, δώσε για Office, δώσε για το patch 0,15673 του τάδε προγράμματος φόρων, δώσε το 'να, δώσε τ' άλλο, στο τέλος δεν μας μένει τίποτα στην τσέπη. Αυτά ήθελα να πω όσον αφορά στην πληροφορική ως επιστήμη. Η άλλη όψη της όμως -και εννοώ τα παιχνίδια και τις παιχνιδοβιομηχανίες, που κάθε μέρα διογκώνονται- δεν βρίσκεται σε καλύτερη μοίρα. Θα πουν κάποιοι πως διάκειμαι υπέρ των πειρατών. Εγώ θα τους απαντήσω πως δεν είμαι με το μέρος κανενός αλλά με το μέρος της πληροφορίας, γι' αυτό μεν θεωρώ σωστό να δίνω 10-15 ή ακόμα και 20 χιλιάδες για ένα παιχνίδι για PC ή PSX ή Dreamcast ή N64, αλλά το παιχνίδι αυτό να έχει και σωστό manual (χωρίς λέξεις όπως 'αυτοπυροβολητής', που είδα σε κάποιο από δαύτα και μου 'φύγαν τα ματάκια!), από μεταφραστές που ξέρουν δέκα πράγματα για το παιχνίδι και το έχουν παίξει οι ίδιοι. Εκτός από το manual πρέπει να περιλαμβάνονται πληροφορίες για τα τοπικά γραφεία της αντιπροσωπίας, σε περίπτωση που το CD είναι χαλασμένο. Με θρησκευτική ευλάβεια στο περιοδικό,*

Κώστας Μπουκουβάλας

Οι εταιρείες είναι δεμένες χειροπόδαρα, αφού γνωρίζουν ότι όχι μόνο κάθε προσπάθειά τους θα εξουδετερωθεί, αλλά και ότι θα βρεθεί crack, που θα δημοσιευτεί στο Διαδίκτυο ύστερα από λίγες μέρες από τους "εντιμότατους" beta testers των εκάστοτε παιχνιδιών.

Καταρχήν, ειδήσεις σχετικές με το Linux καλύπτουμε, όταν υπάρχουν, από την ειδησεογραφία του περιοδικού. Απλώς πιστεύουμε πως με το να έχουμε μια μόνιμη στήλη αποκλειστικά για το Linux συμβάλλουμε στην γκετοποίηση και την απομόνωσή του από τα εν γένει δρώμενα του χώρου της πληροφορικής, κάτι που σίγουρα δεν είναι αυτό που επιθυμούμε. Αντίθετα, θέλουμε να το προβάλλουμε ισότιμα με τα εμπορικά λειτουργικά που κυριαρχούν αυτή τη στιγμή στην αγορά, και ακριβώς γι' αυτό επιλέξαμε να το βγάλουμε από τους τέσσερις τοίχους μιας "ειδικής" στήλης.

Οσον αφορά στο θέμα της ελεύθερης διακίνησης των πληροφοριών, μας βρίσκεις σύμφωνους, φτάνει οι πληροφορίες αυτές να μην έχουν τη μορφή εμπορικού προϊόντος. Τότε ο προϊοντικός χαρακτήρας υπερισχύει του πληροφοριακού (επειδή, αν κάποιος δεν επενδύσει χρήματα, η πληροφορία έτσι κι αλλιώς δεν θα μεταδοθεί ποτέ αλλά θα μείνει εσαεί στο μυαλό των αρχικών κατόχων της, συνεπώς είναι πρώτα εμπορικό και μετά πνευματικό δημιούργημα, αφού το ζητούμενο είναι η μετάδοση στους πολλούς και όχι η πληροφορία ως καθεαυτή οντότητα) και αναμφίβολα υπεισέρχονται οι αδυσώπητοι νόμοι της αγοράς. Για παράδειγμα, εγώ εφευρίσκω τον τρόπο για να πραγματοποιηθεί τηλεμεταφορά της ύλης. Η πληροφορία "πώς γίνεται η τηλεμεταφορά της ύλης" μπορεί να θέλει να είναι ελεύθερη, εάν όμως δεν το θέλω εγώ, θα μείνει για πάντα στο μυαλό μου. Αν λοιπόν αποφασίσω να την πουλήσω για να βγάλω λεφτά, η πληροφορία θα απελευθερωθεί και θα γίνει κτήμα των πολλών, ενώ εγώ θα κερδίσω από τη μετάδοσή της. Εάν κάποιος, τώρα, μου πει: "Φίλε, ξέχνα αυτά που ξέρεις - θα δώσεις την πληροφορία δωρεάν στον κοσμάκη ή δεν θα τη δώσεις καθόλου", έχω κάθε δικαίωμα να την κρατήσω για την πάρτη μου και να μην τη μάθει κανένας ποτέ. Η εναλλακτική λύση, δηλαδή αυτή της κλοπής της πληροφορίας παρά τη θέλησή μου, είναι παράνομη. Αν δεν ήταν, θα έπρεπε να αναζητήσω άλλους τρόπους για να ζήσω, οπότε η ανθρωπότητα θα έβγαινε ζημιωμένη, αφού το μυαλό μου θα έπαυε να προσανατολίζεται προς νέες ανακαλύψεις, οι οποίες έτσι κι αλλιώς δεν θα μου απέδιδαν ποτέ τίποτα, και θα αφοσιωνόταν στην εξεύρεση μέσων επιβίωσης που θα ήταν κοινωνικά αποδεκτά.

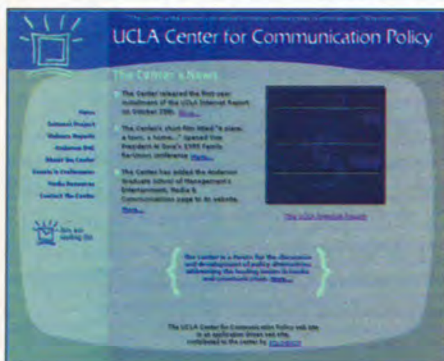
PC

Μία πολύ ενδιαφέρουσα έρευνα

Τέσσερα χρόνια σχεδιασμού, εννέα μήνες υλοποίησης. Κυρίες και κύριοι, η έρευνα του UCLA για το Internet.

Πρόσφατα, το UCLA δημοσιοποίησε μία έρευνα ετών σχετικά με το Internet στις ΗΠΑ, με τίτλο "The UCLA Internet Report: Surveying the Digital Future", τα αποτελέσματα της οποίας είναι άκρως ενδιαφέροντα. Σύμφωνα με τη συγκεκριμένη έρευνα, πολλά που θεωρούσαμε δεδομένα έχουν αλλάξει (στις ΗΠΑ τουλάχιστον), ενώ πάλι άλλα έχουν παραμείνει ίδια... Επιπλέον, η ίδια έρευνα δίνει ορισμένα πολύ ενδιαφέροντα νούμερα. Για παράδειγμα:

- Στο πρώτο τρίμηνο του 2000 περισσότεροι από 5 εκατομμύρια Αμερικανοί συνδέθηκαν με το Internet. Αυτό σημαίνει 55.000 νέοι χρήστες κάθε μέρα ή 2.289 νέοι χρήστες την ώρα ή 38 νέοι χρήστες το λεπτό!
- Κάθε 24 ώρες το περιεχόμενο του World Wide Web αυξάνει κατά 3,2 εκατομμύρια σελίδες και κατά 715.000 εικόνες. Κάθε 24 ώρες!
- Το 1998 τα ταχυδρομεία των ΗΠΑ παρέδωσαν 101 δισεκατομμύρια επιστολές. Τον ίδιο χρόνο τα μηνύματα e-mail υπολογίζεται ότι ξεπέρασαν τα 4 τρισεκατομμύρια!
- Το Internet είναι η τεχνολογία με τη μεγαλύτερη ταχύτητα εξάπλωσης στην ιστορία των ΗΠΑ: Ο ηλεκτρισμός χρειάστηκε 46 χρόνια από την ανακάλυψή του για να φτάσει στο 30% των αμερικανικών σπιτιών, το τηλέφωνο χρειάστηκε 38 χρόνια για το ίδιο ποσοστό και η τηλεόραση 17 χρόνια. Το Internet χρειάστηκε μόλις 7.



Ας περάσουμε, όμως, στα αποτελέσματα της έρευνας αυτής καθ' εαυτής. Είναι σημαντικό στο σημείο αυτό να διευκρινίσουμε ότι η έρευνα πραγματοποιήθηκε σε ένα τυχαίο δείγμα του πληθυσμού, άσχετα με την κοινωνικο-οικονομική κατάσταση των πολιτών ή το αν είχαν πρόσβαση στο Internet. Σύμφωνα λοιπόν με τη UCLA Internet Report, το 66,9% των Αμερικανών έχει πρόσβαση στο Internet από το σπίτι, τη δουλειά ή το σχολείο. Η πιο αγαπημένη ασχολία των χρηστών είναι μακράν το Web surfing (81,7%) και το e-mail (81,6%). Οι περισσότεροι χρήστες έχουν συνδεθεί στο Internet ένα με δύο χρόνια πριν (39,4%), ενώ οι πιο έμπειροι χρήστες (οι συνδεδεμένοι, δηλαδή, για περισσότερα από τέσσερα χρόνια) είναι και οι λιγότεροι (15,8%).

Σημαντικό ρόλο φαίνεται να παίζει και το μορφωτικό επίπεδο (σε ηλικίες άνω των 18) στη συνολική χρήση του Internet. Ετσι, το 86,3% των ερωτηθέντων που είχαν ανώτατη μόρφωση είχαν πρόσβαση στο Internet, ενώ το ποσοστό πέφτει στο 71% για όσους πήγαν σε ανώτατη σχολή χωρίς να την τελειώσουν και στο 53,1% για όσους τελείωσαν το λύκειο.

Η "μεγάλη έκπληξη" έρχεται στον τομέα του φύλου, όπου σε ορισμένες ηλικίες τα κορίτσια ή οι γυναίκες έχουν πάρει το "πάνω χέρι"! Αυτά, βέβαια, στην Αμερική, και μη διανοηθεί κανείς να μου πει ότι κάτι αντίστοιχο συμβαίνει και στη χώρα μας. Ετσι, στην τρυφερή ηλικιακή ομάδα των 12-15 ετών το ποσοστό των κοριτσιών που χρησιμοποιούν το Internet ανέρχεται στο 91,6% (γουάου!), ενώ το αντίστοιχο ποσοστό για τα αγόρια είναι μόλις 77,3%. Βέβαια, τα δεδομένα αλλάζουν για τις ηλικίες από 16 έως 45, όπου ο αρσενικός πληθυσμός παίρνει την εκδίκησή του φτάνοντας ακόμα και το 94,7% στην ηλικιακή ομάδα 16-18. Ομως, σε μία συγκεκριμένη ηλικιακή ομάδα, των 46 έως 55 χρόνων, τα κορίτσια, ώριμες γυναίκες πια, παίρνουν για άλλη μία φορά το προβάδισμα.

Εκεί στην Αμερική, λοιπόν, συμβαίνουν κι άλλα αξιοθαύμαστα: Το Internet δεν μονοπωλείται από τη νέα γενιά, όπως σε μία άλλη χώρα που έχω υπόψη. Η χρήση του Internet αυξάνει ανάλογα με την ηλικία από τα 12 μέχρι και τα 35, με την ηλικιακή ομάδα των 25-35 να ξοδεύει περισσότερες ώρες στο Internet από οποιαδήποτε άλλη (11,3 ώρες την εβδομάδα - αστείο ποσόν).

Ενα ενδιαφέρον αποτέλεσμα της έρευνας αφορά στις ώρες που δαπανούν οι χρήστες του Internet στην τηλεόραση. Οι χρήστες του Διαδικτύου, λοιπόν, αφιερώνουν 28% λιγότερες ώρες μπροστά στην τηλεόραση από ό,τι οι ερωτηθέντες που δεν είχαν πρόσβαση στο Internet. Εμ, βέβαια, όταν κυκλοφορούν τέτοια on-line παιχνίδια για το PC, ποιος νοιάζεται για τις σαπουνόπερες;

Να, μία τέτοια έρευνα θα ήθελα να διαβάσω και για τον ελληνικό χώρο. Οχι ότι δεν έχουν γίνει έρευνες, αλλά τουλάχιστον αυτές που έχω διαβάσει δυσκολεύομαι να τις πιστέψω, καθώς σε πολλά σημεία αντιφάσκουν ή χρησιμοποιούν διαφορετικές "βάσεις σύγκρισης", καταπώς τις βολεύει (φαντάζομαι), ενώ έχω δει και έρευνες στις οποίες τα ποσοστά αθροιζόμενα ούτε κατά διάνοια δεν φτάνουν το 100% (σε περιπτώσεις φυσικά, που θα έπρεπε, για παράδειγμα. -χοντρό παράδειγμα για να καταλάβετε-, άντρες 32%, γυναίκες 12%, το υπόλοιπο τι είναι;).

Αναμένουμε, πάντως, αυτή την εποχή παρόμοια έρευνα από γνωστή ελληνική εταιρεία δημοσκοπήσεων. Ιδωμεν...

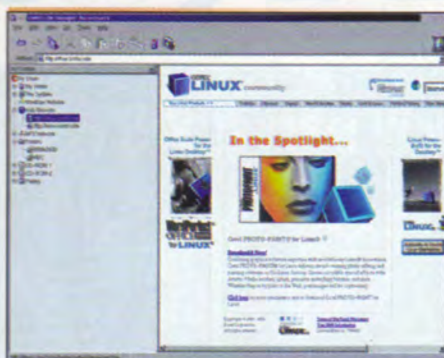
MS Linux;

Από την έκθεση της Microsoft σχετικά με το πόσο πιο ασφαλή είναι τα Windows συγκριτικά με το Linux έχει περάσει πολύς καιρός. Πολύς καιρός ώστε να ξεχαστεί η όλη κόντρα...

Δεν είναι η πρώτη φορά που η Microsoft τρυπώνει στους "αντιπάλους" της. Θα θυμάστε, βέβαια, την απλόχερη βοήθεια που είχε δώσει ο Bill (όχι ο Clinton, φυσικά) στις δύσκολες στιγμές της ανταγωνίστριας εταιρείας (ως προς το λειτουργικό σύστημα) Apple. Οταν, λοιπόν, μία άλλη "ανταγωνίστρια" βρέθηκε σε δύσκολη θέση, ο Bill βρήκε ευκαιρία και έβαλε πάλι το χέρι στην τσέπη.

Ο λόγος για την Corel, την εταιρεία που διαθέτει εκτός από το CorelDRAW! και το Corel Linux, η οποία κόστισε στη Microsoft 135 εκατομμύρια δολάρια. Τόσο είχε αξιολογηθεί το 25% των μετοχών της... Βγάζοντάς τη, λοιπόν, από την πολύ δύσκολη οικονομικά θέση, η Microsoft δήλωσε ότι η συμφωνία με την Corel αναφερόταν στην ανάπτυξη λογισμικού για την υποστήριξη του .Net, της νέας στρατηγικής της εταιρείας που στοχεύει στη δημιουργία ενός νέου περιβάλλοντος λογισμικού, το οποίο θα διανέμεται και θα λειτουργεί μέσω του Web. (Τότε, μάλιστα, είχαν ακουστεί κι άλλα σενάρια, που ήθελαν τη Microsoft να πιέζει την Corel να σταματήσει την υποστήριξη του Linux.)

Πρόσφατα, όμως, είδαν το φως της δημοσιότητας επίσημα έγγραφα της Corel, στα



οποία αναφέρεται ότι η Microsoft σκοπεύει να συνεργαστεί μαζί της για να δημιουργηθούν υπηρεσίες και υποδομή για το .Net κάτω από Linux, ενισχύοντας έτσι πολλές ενδείξεις που υπάρχουν τον τελευταίο καιρό και υποδηλώνουν ότι η Microsoft ασχολείται σοβαρά με το λειτουργικό που θεωρείται ο μεγαλύτερος "αντίπαλος" των Windows.
Το παρασκήνιο μπλέκει ακόμα περισσότερο με βάση τις δημοσιογραφικές πληροφορίες που ανέφεραν ότι, όπως είχε συμβεί και στη συνεργασία της Microsoft με την Apple, η συμφωνία περιλάμβανε και τη "φιλική διευθέτηση" διαφορών και αγωγών που εκκρεμούσαν σχετικά με τα πνευματικά δικαιώματα.

Το "σαρκοφάγο" του Internet

Και όμως, ο Μεγάλος Αδελφός παρακολουθεί! Α, βρε, Οργουελ, πόσα ήξερες...

Πόσες φορές έχουμε διαβάσει για τις αντιδράσεις που έχει ξεσηκώσει μία ΠΙΘΑΝΗ ενεργοποίηση του Carnivore ("σαρκοφάγου"), ενός προγράμματος που χρηματοδοτεί η κυβέρνηση των ΗΠΑ, ώστε να παρακολουθεί τα e-mails των χρηστών για λόγους "εθνικής ασφάλειας"; (Τι καραμέλα κι αυτή...)
Πόσο αφελείς είμαστε! Καθώς συνεχίζεται -αργά αλλά σταθερά- η δημοσιοποίηση εγγράφων σχετικών με το πρόγραμμα υποκλοπής της ηλεκτρονικής αλληλογραφίας που προσπαθεί να επιβάλει η αμερικανική κυβέρνηση στους ISPs, αποκαλύπτεται ότι το Carnivore αποτελεί απλώς την κορυφή του παγόβουνου. Υπενθυμίζω, για τους ξεχασιάρηδες, ότι το FBI ΑΝΑΓΚΑΣΤΗΚΕ να δεχθεί τη δημοσιοποίηση των σχετικών στοιχείων έπειτα από δικαστική εντολή. Οχι, δηλαδή, ότι προσφέρθηκε μόνο του...
Σύμφωνα με τις πληροφορίες που βλέπουν το φως της δημοσιότητας, αποδεικνύεται ότι το Carnivore είναι μέρος ενός ευρύτερου συστήματος που ονομάζεται DragonWare Suite και το οποίο έχει τη δυνατότητα να αναπαράγει στην οθόνη του παρακολουθούντος όλη τη διαδρομή και τις σελίδες ενός Web site που έχει επισκεφτεί ο χρήστης.
Επιπλέον, το Carnivore δεν είναι το πρώτο πρόγραμμα παρακολούθησης που αναπτύχθηκε κατά παραγγελία της αμερικανικής κυβέρνησης. Υπάρχουν άλλα δύο αντίστοιχα προγράμματα, ήδη από το 1996, το ένα από τα οποία παραμένει ακόμα και σήμερα απόρρητο. Το άλλο ονομαζόταν Omnivore και



είχε σχεδιαστεί για να τρέχει σε πλατφόρμα Solaris της SUN. Το πρόγραμμα αυτό λειτούργησε -χωρίς βέβαια να το μάθει κανένας- από τον Οκτώβριο του 1997 έως τον Ιούνιο του 1999, οπότε και η δυσκολία συντήρησης ανάγκασε τις αμερικανικές αρχές να το αποσύρουν.
Στο πνεύμα των καιρών, λοιπόν, επελέγη η πλατφόρμα των Windows NT, και η έκδοση 1.2 του Carnivore άρχισε να λειτουργεί τον Σεπτέμβριο του 1999!
Η ιστορία, όμως, δεν τελειώνει εκεί. Φαίνεται ότι οι αρχικές εκδόσεις του Carnivore υπέκλεπταν περισσότερα στοιχεία από όσα ήθελε το FBI(!). Ετσι, τον Νοέμβριο του 1999 ξεκίνησε το project που εμείς νομίζαμε ότι είναι η πρώτη "έκδοση" του προγράμματος, αυτό που συζητάμε δηλαδή σήμερα.
Χα! Και ύστερα μιλάμε για προστασία των προσωπικών πληροφοριών. Ε, ρε, ξύλο που πάει χαμένο...
Αυτά, βέβαια, δεν συμβαίνουν μόνον στην... Αμερικανία! Περνώντας τον Ατλαντικό, θα δούμε ότι παρόμοιες αποκαλύψεις και προβλήματα απασχολούν και την κυβέρνηση της Μεγάλης Βρετανίας (τώρα πόσο "Μεγάλη" μπορεί να είναι μία χώρα που ακολουθεί εντολές... Τέλος πάντων). Ο λόγος για το Echelon, το σύστημα ηλεκτρονικής παρακολούθησης που βασίζεται σε 120 κατασκοπευτικούς δορυφόρους και έχει τη δυνατότητα να υποκλέπτει και να αναλύει οποιουδήποτε τύπου ηλεκτρονικά μηνύματα, σε οποιοδήποτε μέρος του κόσμου. Το σύστημα δημιουργήθηκε από τις ΗΠΑ(να τες πάλι!) και τη Μ. Βρετανία, ενώ στον έλεγχό του συμμετέχουν άλλες τρεις αγγλόφωνες χώρες, ο Καναδάς, η Αυστραλία και η Ν. Ζηλανδία.
Σύμφωνα, λοιπόν, με ειδική επιτροπή που συγκρότησε η γαλλική Βουλή και η οποία μελέτησε το θέμα για επτά μήνες, το Echelon αποτελεί απειλή κατά των ατομικών ελευθεριών και του απορρήτου των οικονομικών συναλλαγών. Η γαλλική επιτροπή κατέληξε στο συμπέρασμα ότι, παρά τις περί του αντιθέτου διαβεβαιώσεις, το Echelon συγκεντρώνει σημαντικό αριθμό βιομηχανικών και οικονομικών πληροφοριών και είναι ιδιαίτερα ευάλωτο σε κατάχρηση.
Η χρήση του συστήματος στη βιομηχανική κατασκοπία, όπως και η δυνατότητα χρήσης του για να αποκτήσει μία χώρα πολιτικά πλεονεκτήματα έναντι των άλλων, επισημαίνεται με ιδιαίτερη ένταση, καθώς στο στόχαστρο των Γάλλων βουλευτών βρέθηκε η Μ. Βρετανία, η οποία είναι η μόνη χώρα της Ευρωπαϊκής Ενωσης με πρόσβαση στο Echelon.
Θυμίζουμε εδώ ότι τον Μάρτιο είχε δημιουργηθεί σάλος όταν ο πρώην διευθυντής της CIA James Woolsey είχε παραδεχθεί δημόσια ότι το Echelon χρησιμοποιείται για "τη συλλογή πληροφοριών οικονομικής φύσεως" - ένας ευφημισμός για τη βιομηχανική κατασκοπία-, αν και υποστήριξε ότι αυτό αφορούσε σε εταιρείες του ιδιωτικού τομέα που ενέχονταν σε παράνομες δραστηριότητες.
Ευτυχώς που δεν επαληθεύθηκαν οι προφητείες του Οργουελ...

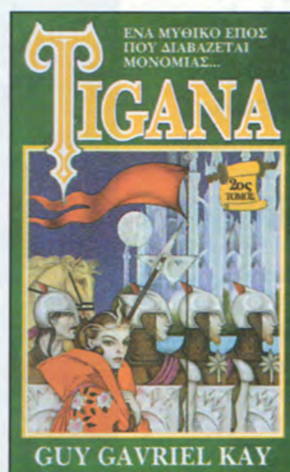
PC

Αν θελήσετε να επικοινωνήσετε μαζί μας, μη διστάσετε να μας γράψετε στη διεύθυνση του περιοδικού ή να στείλετε e-mail (master@compupress.gr).

Master o

Ο Guy Gavriel Kay γεννήθηκε και μεγάλωσε στον Καναδά. Εδώ και χρόνια ζει στο Τορόντο και εργάζεται ως συγγραφέας και παραγωγός στο CBC Radio. Είναι πτυχιούχος Νομικής από το Πανεπιστήμιο του Τορόντο. Για τη συγγραφή των έργων του ταξιδεύει συχνά σε ολόκληρο τον κόσμο. Οι εκδόσεις Anubis έχουν εκδώσει στα ελληνικά τα έργα του, τα οποία απολαμβάνουν μεγάλης επιτυχίας, καθώς ο συγγραφέας θεωρείται από τους λίγους στο είδος του.



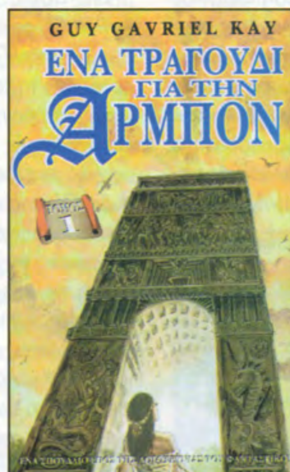


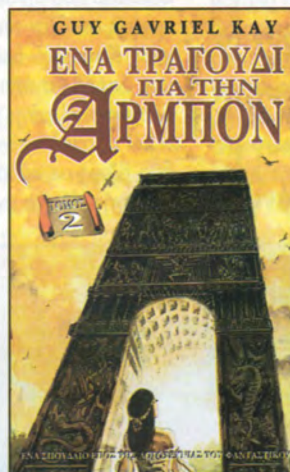
F FANTASY


GUY GAVRIEL KAY
ΤΟ ΔΕΝΤΡΟ ΤΟΥ ΚΑΛΟΚΑΙΡΙΟΥ


GUY GAVRIEL KAY
Η ΠΕΡΙΠΛΑΝΩΜΕΝΗ ΦΛΟΓΑ


GUY GAVRIEL KAY
Ο ΠΙΟ ΣΚΟΤΕΙΝΟΣ ΔΡΟΜΟΣ


GUY GAVRIEL KAY
ΕΝΑ ΤΡΑΓΟΥΔΙ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΡΜΠΟΝ
1


GUY GAVRIEL KAY
ΕΝΑ ΤΡΑΓΟΥΔΙ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΡΜΠΟΝ
2

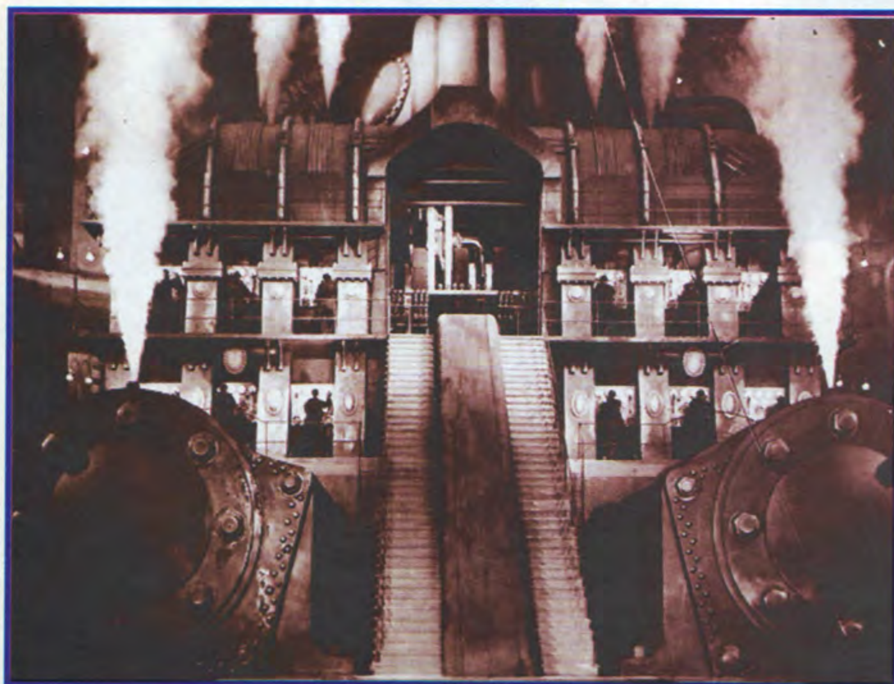
Επιμέλεια: Γιάννης Βογιατζής
lost@otenet.gr

ΝΕΟ-ΛΟΥΔΔΗΤΕΣ
Οι εξεγερμένοι της νέας εποχής

Η "βίαιη" είσοδος της νέας τεχνολογίας στην καθημερινή ζωή και οι αλλαγές που αυτή επιφέρει στην κοινωνία αποτελούν κρίσιμα ζητήματα για τον κόσμο μας. Οσο το "ψηφιακό χάσμα" βαθαίνει, χωρίζοντας τους ανθρώπους σε τεχνολογικά "συμβατούς" και "ασύμβατους", τόσο τα κοινωνικά προβλήματα θα πληθαίνουν. Και τότε μπορεί οι "μη συμβατοί" να πάρουν τα σφυριά και να καταστρέψουν τα computers που τους απειλούν με εξαφάνιση.

Στην αυγή της βιομηχανικής επανάστασης (τέλη του 18ου αιώνα) δεν είναι όλα ρόδινα στην πορεία προς τη δημιουργία των πρώτων βιομηχανιών: Η υποκατάσταση των ανθρώπων από τις μηχανές, ο καταμερισμός της εργασίας και ο αυτοματισμός των επιτελούμενων εργασιών οδηγεί στην αυξανόμενη δυσαρέσκεια των εργατών έναντι των μηχανών. Ο βιομηχανικός εργάτης χάνει την επαφή του με το αντικείμενο της εργασίας του, αφού εκεί που παλαιότερα κατασκεύαζε κάτι (ένα ολοκληρωμένο αντικείμενο), με την είσοδο της μηχανής πρέπει να φτιάχνει μόνο ένα μικρό και απομονωμένο κομμάτι του τελικού προϊόντος. Η εργασία του γίνεται έτσι μηχανική, αυτοματοποιημένη και χωρίς κανένα νόημα για τον ίδιο. Ο Τσάρλι Τσάπλιν σε ένα από τα αριστουργήματά του, έχει δείξει (ήδη από τη δεκαετία του 1930) την αποξένωση αυτή του εργάτη από την εργασία του. Στους "Μοντέρνους Καιρούς" δείχνει τον γνωστό σε όλους μας Σαρλό να έχει πιάσει δουλειά σε ένα εργοστάσιο. Η μόνη εργασία που πρέπει να επιτελεί ο Σαρλό είναι να βιδώνει ασταμάτητα δύο βίδες σε κάποιο μέρος της αλυσίδας παραγωγής. Με το γνωστό σαρκαστικό και τραγελαφικό τρόπο του, ο μεγάλος κινηματογραφιστής δείχνει όλη την προβληματική της νέας βιομηχανικής τάξης πραγμάτων που φέρνει τον άνθρωπο αντιμέτωπο με τη φρίκη του εργοστασίου και της μηχανής.





Στις αρχές του 19ου αιώνα, λοιπόν, στην Αγγλία, το πρώτο βιομηχανικό κράτος του κόσμου, εμφανίζεται ένα κοινωνικό κίνημα που προέβαλε την αντιπαράθεση ανθρώπου και μηχανής, φτάνοντας στις ακραίες πρακτικές της καταστροφής των μηχανών. Το κίνημα αυτό ονομάστηκε (λόγω ενός μυθικού ηγέτη) λουδδισμός. Πάνω από δύο αιώνες μετά, μία νέα επανάσταση φαίνεται ότι κάνει την εμφάνισή της και απειλεί με τα ίδια αποτελέσματα: η επανάσταση της πληροφορίας. Το Internet, οι τηλεπικοινωνίες, η interactive TV, τα κινητά τηλέφωνα, τα computers, όλα δείχνουν ότι η ψηφιακή εποχή μας θέτει στο κέντρο της ένα άλλο είδος μηχανών, το οποίο ξεφεύγει πλέον από τα στενά όρια του εργοστασίου. Δεν έχουν όλοι πρόσβαση στο Internet, στους υπολογιστές, στις πληροφορίες γενικά, δεν έχουν όλοι τα μέσα όχι μόνο να βρεθούν εντός της νέας τεχνολογίας, αλλά και να μάθουν τι είναι και πώς λειτουργεί η νέα αυτή τεχνολογία. Μήπως θα πρέπει να περιμένουμε μία νέα επανάσταση ενάντια στους υπολογιστές, μήπως θα πρέπει να περιμένουμε τους "νεο-λουδδήτες";

Ο NED LUDD ΔΕΝ ΜΕΝΕΙ ΠΙΑ ΕΔΩ

Ο πρώτος τομέας της βιομηχανίας που μεταβλήθηκε άρδην μετά την εισαγωγή των μηχανών ήταν η υφαντουργία. Ανάμεσα στο 1810 και στο 1820 και με αφετηρία το Μάντσεστερ (μία από τις μεγαλύτερες βιομηχανικές πόλεις

της Ευρώπης) εξαπλώθηκε ανάμεσα στους εργάτες της υφαντουργίας ένα επαναστατικό κίνημα που είχε ως κεντρική του δράση την απόπειρα καταστροφής των νέων μηχανών που απειλούσαν με εξαφάνιση όλες τις κατηγορίες εργατών της υφαντουργίας (οι οποίοι ήταν πολλοί: πλέκτες, υφαντές, κλώστες, κόπτες, κουρείς κ.ά.). Οι εργάτες πήραν τα σφυριά και επιτέθηκαν μαζικά στα μεγάλα εργοστάσια τόσο του Μάντσεστερ όσο και άλλων πόλεων της Μ. Βρετανίας, φέρνοντας τον πανικό στους βιομηχάνους και στους "φιλήσυχους πολίτες". Στις 11 Φεβρουαρίου 1812 οι "Times" αναφέρουν την "εκδήλωση ανοιχτού πολέμου στην Αγγλία", ενώ οι στρατιωτικοί διαπιστώνουν ότι η χώρα βρίσκεται στα χέρια των παρανόμων. Η εξέγερση ενάντια στη μηχανή ήταν πλέον γενικευμένο γεγονός.

Η εξέγερση αυτή πήρε το όνομά της από τον Ned Ludd, έναν νεαρό που, αντί να εκτελέσει την προγραμματισμένη (και ασήμαντη) εργασία του, αποφάσισε να πάρει μία βαριοπούλα και να αρχίσει να καταστρέφει τις μηχανές (τους αργαλειούς) που υπήρχαν γύρω του. Ο νεαρός κύριος Ludd μετατράπηκε γρήγορα σε θρύλο και από στόμα σε στόμα έφτασε να γίνει μύθος. Από ένα σημείο και μετά οι εξεγερμένοι άρχισαν να πιστεύουν και να διακηρύττουν ότι ακολουθούσαν κάποιον "στρατηγό Λουντ", ο οποίος βεβαίως δεν υπήρχε. Σε όλη τη χρονική περίοδο μεταξύ 1810 και 1830 περίπου (η πρακτική των επιθέσεων εναντίον των μηχανών ήταν πολύ παλαιότερη, βέβαια), η υφαντουργική βιομηχανία γνώρισε μία βαθιά κρίση, με τους εργάτες να καταστρέφουν όσο περισσότερους μηχανικούς αργαλειούς μπορούσαν. Ομως, το κίνημα εξαπλώθηκε γρήγορα και σε άλλες βιομηχανίες που τότε έκαναν τα πρώτα βήματά τους. Οι "Λουδδήτες", όπως έμειναν στην ιστορία, συντάραξαν την κοινωνία της Μ. Βρετανίας και αμφισβήτησαν ξεκάθαρα την έννοια της προόδου. Οι Λουδδήτες απέρριψαν ευθέως τη σκέψη ότι πρόοδος σημαίνει εκμηχάνιση, όχι μόνο διότι έβλεπαν την επιβίωσή τους να απειλείται, αλλά και επειδή η ουσία της εργασίας τους μεταβαλλόταν προς το χειρότερο.

Η βιομηχανία δεν γνώριζε "οκτάωρο" και διακοπές. Οι εργάτες έμεναν δεμένοι στις μηχανές για πάνω από δεκαέξι ώρες, εκτελώντας μία σχιζοφρενικά παράλογη εργασία, μέσα σε συνθήκες απομόνωσης και επανάληψης (όπως και ο Σαρλό, βίδωναν μία βίδα συνεχώς, χωρίς να έχουν καμία σχέση με το τελικό προϊόν, χωρίς να αντλούν καμία ευχαρίστηση από την ίδια τους την εργασία). Η παιδική εργασία δεν ήταν καθόλου απαγορευμένη, αλλά συχνά αποτελούσε και την καλύτερη λύση για τη μείωση του κόστους παραγωγής. Η βιομηχανία ήταν έτοιμη να κατασπαράξει ανθρώπους και φυσικό περιβάλλον, χωρίς να δώσει τίποτε άλλο από σκουπίδια και απόβλητα.

Αν όλα αυτά μας φαίνονται εξωφρενικά, είναι γιατί είμαστε πολύ μακριά τους. Ομως, κάποτε, την εποχή του "λουδδισμού", όλα αυτά άρχιζαν να γίνονται ορατά. Οι εργάτες καταλάβαιναν ότι οι μηχανές δεν θα τους διευκόλυναν τη ζωή (όπως ίσως θα έπρεπε), αλλά θα τους τη στερούσαν. Και τότε, προτού ακόμη γεννηθεί ο συνδικαλισμός, οι εργάτες επιτέθηκαν με αγριότητα στις μηχανές και απείλησαν τον ίδιο τον κοινωνικό και οικονομικό ιστό της Αγγλίας εκείνης της εποχής. Οι Λουδδήτες έγιναν ήρωες για τις λαϊκές μάζες και εγκληματίες για τους απειλούμενους αστούς.

Αν και το κίνημα των Λουδδητών παρήκμασε και σταμάτησε τη δράση του, εξαιτίας ιστορικών και οικονομικών λόγων, εντούτοις μας δίνει μία εικόνα από το παρελθόν που θα μπορούσαμε να δούμε και σήμερα. Η εξέγερση εναντίον της μηχανής μπορεί να μην είναι πλέον εξέγερση εναντίον του αργαλειού, αλλά μπορεί να γίνει εξέγερση εναντίον των υπολογιστών και της τηλεόρασης.

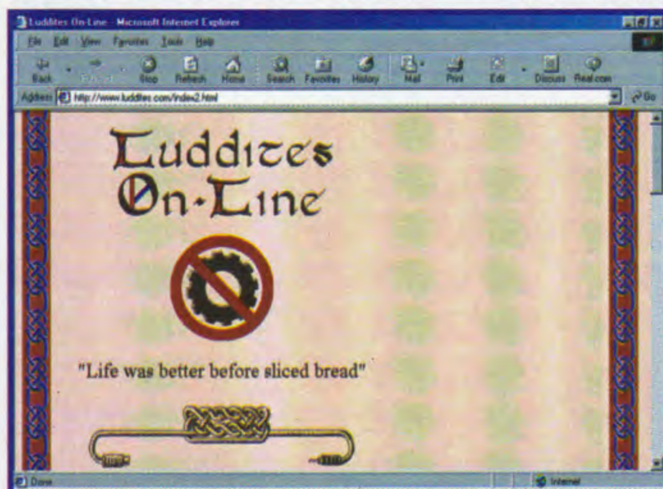
ΝΕΟ-ΛΟΥΔΔΗΤΕΣ: ΕΝΑΝΤΙΟΝ ΤΩΝ ΜΗΧΑΝΩΝ;

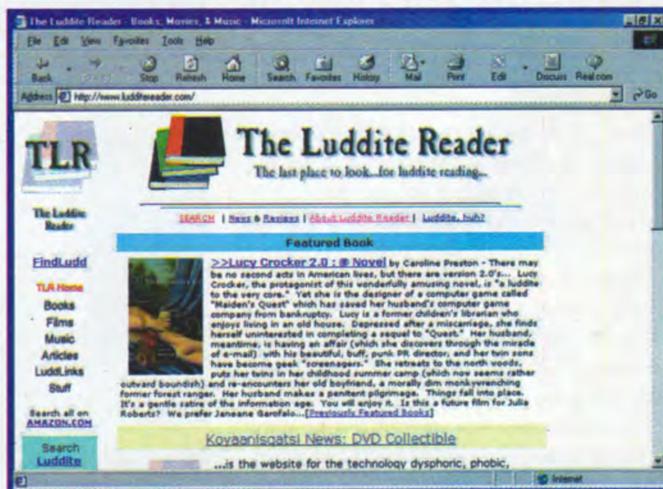
Η αμφισβήτηση της έννοιας της προόδου από τους Λουδδήτες αποτελεί πολύ σημαντικό στοιχείο της παγκόσμιας ιστορίας, ενώ η γενικότερη στάση τους έναντι των μηχανών μάς βάζει σε σκέψεις όσον αφορά στο μέλλον των δικών μας, εξελιγμένων και "έξυπνων" μηχανών. Ομως αυτό που θα μπορούσε να ονομαστεί "νεο-λουδδισμός" έχει πολλά πρόσωπα και κινείται σε αντιφατικές περιοχές.

Υπάρχει μία τάση στο Διαδίκτυο, η οποία αποτελείται από ανθρώπους που αυτοαποκαλούνται "Νεο-Λουδδήτες" και η οποία στρέφει την προσοχή της στην εργασία εκτός του συστήματος. Αυτή η τάση διακηρύσσει ότι η βιομηχανική εργασία έχει πλέον χρεοκοπήσει λόγω των αλλαγών στην τεχνολογία. Δεν είναι ανάγκη πια να υπάρχουν οι μεγάλες εταιρείες και οι μεγάλες βιομηχανίες, αφού κάθε άνθρωπος, με ένα computer και με την ανάλογη δημιουργικότητα, μπορεί να είναι πρωτοπόρος και καινοτόμος. Αυτοί οι Νεο-Λουδδήτες δεν φοβούνται την τεχνολογία, αλλά τείνουν να την αποδεχτούν και να τη χρησιμοποιήσουν. Οπως αναφέρουν στο σχετικό μανιφέστο τους:

"Βλέπουμε τον προσωπικό υπολογιστή ως μεγάλη χειραφέτηση. Μέσα σε κάθε computer βρίσκεται η δυνατότητα να εκπληρωθεί ένα όνειρο. Δεν χρειάζεται πλέον να δουλεύουμε για να πλουτίζουν κάποιοι άλλοι, αφού μπορούμε να δουλεύουμε για τους εαυτούς μας. Οπως οι Λουδδήτες ύφαιναν τα ρούχα στις καλύβες τους, έτσι κι εμείς παρουσιάζουμε μοναδικές δημιουργίες σε μία κοινότητα μορφωμένων από το σπίτι μας."

Αυτή η τάση των Νεο-Λουδδητών σίγουρα δεν απαντάει σε σημαντικά ερωτήματα και προβλήματα που θέτει η ίδια η εργασία (γενικώς), αλλά και η ίδια η νέα τεχνολογία που εκείνοι θαυμάζουν. Για παράδειγμα, πώς λύνεται το ζήτημα της άνισης πρόσβασης στα τε-





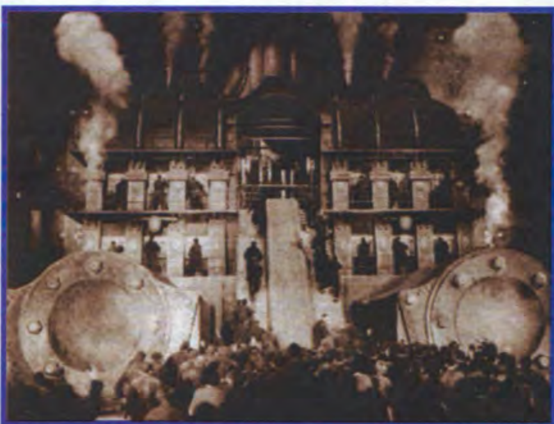
χνολογικά επιτεύγματα, από οικονομική (πόσοι άραγε μπορούν να αγοράσουν computers, και μάλιστα τελευταίας τεχνολογίας;) και από γνωστική (ξέρουν όλοι να χρησιμοποιούν τους υπολογιστές; Γνωρίζουν όλοι αγγλικά;) πλευρά; Πώς λύνεται το ζήτημα της εξατομίκευσης και της απομόνωσης που τίθεται αν ο καθένας κάθεται στο σπιτάκι του και δημιουργεί για τον εαυτό του και για το ατομικό του κέρδος;

Από την άλλη πλευρά, θα μπορούσαμε να σκεφτούμε τους Νεο-Λουδδήτες ακριβώς όπως και τους προγόνους τους, ως ανθρώπους δηλαδή που στρέφονται συνειδητά εναντίον των μηχανών - στην προκειμένη περίπτωση εναντίον των υπολογιστών, των τηλεοράσεων και των τηλεφώνων. Σκεφτείτε, για παράδειγμα, ανθρώπους που είναι αποκλεισμένοι από τις τηλεπικοινωνίες και το Internet για τους λόγους που μόλις προανέφερα (αδυναμία απόκτησης υπολογιστή ή κινητού, know-how, πρόσβασης στη νέα τεχνολογία κ.λπ.). Σκεφτείτε τον κόσμο μας όπως θα είναι σε λίγα χρόνια, όταν ακόμη και η πιο απλή πράξη, ακόμη και η πιο απλή υπηρεσία, θα απαιτεί τη χρήση του Internet και των υπολογιστών. Και τώρα φανταστείτε πόσος κόσμος θα είναι εκτός, θα είναι αποκλεισμένος από αυτή τη διαδικασία. Αν κάποτε αυτοί οι άνθρωποι αισθανθούν ότι απειλούνται από αυτόν τον αποκλεισμό τους, ίσως στραφούν και εναντίον της τεχνολογίας στην πράξη (επιτιθέμενοι εναντίον των τεχνολογικών επιτευγμάτων). Ισως, λέω...

ΠΡΟΟΔΟΣ: ΜΠΡΟΣΤΑ Ή ΠΙΣΩ;

Η έννοια της ευθύγραμμης κίνησης της κοινωνίας προς τα εμπρός, η πρόοδος προς ολοένα "καλύτερες συνθήκες ζωής" και "καλύτερα" κοινωνικά και οικονομικά επιτεύγματα, τα οποία οδηγούν προς έναν επίγειο παράδεισο αφθονίας και ευκολίας, αποτελεί σύγχρονο ευφυολόγημα. Η έννοια της προόδου γεννήθηκε με τον Διαφωτισμό (τέλη 17ου αιώνα - αρχές 18ου στην Ευρώπη), ο οποίος έσπασε την κλασική αντίληψη περί ιστορίας που διέκρινε την ανθρώπινη ιστορία για χιλιάδες χρόνια. Ο αρχαίος άνθρωπος γνωρίζει μόνο κυκλικά την ιστορία, ως την αιώνια επαναλαμβανόμενη αλληλουχία των εποχών της ανάπτυξης και της παρακμής, της γέννησης και της φθοράς. Η ιστορία δεν υπάρχει έξω από αυτή την κυκλική κίνηση που βλέπει τις ίδιες εποχές να επαναλαμβάνονται, να έρχονται και να επανέρχονται (άνοιξη - καλοκαίρι - φθινόπωρο - χειμώνας, ο μύθος της Περσεφόνης κ.λπ.). Αντίθετα, ο Διαφωτισμός έθεσε στο κέντρο της ανθρώπινης κοσμοθεωρίας την αντίληψη ότι η ιστορία κινείται ευθύγραμμα, και μάλιστα κινείται προς τα εμπρός, προς όλο και καλύτερα δημιουργήματα.

Αν σκεφτούμε, όμως, τι πραγματικά έχει δημιουργήσει ο άνθρωπος από τη βιομηχανική επανάσταση και μετά, ίσως αντιληφθούμε ότι η πρόοδος είναι κάτι πολύ σχετικό. Αν η διαρκής καταστροφή του πλανήτη, η αφαίμαξή του από κάθε φυσικό πόρο και ο γενικότερος βιασμός του θεωρούνται πρόοδος, ότι συμβάλλουν στο καλό της ανθρωπότητας, τότε μάλλον είμαι από άλλο... ανέκδοτο. Με αυτό δεν υποστηρίζω κάποια ανεδαφική πρόσκληση για "επιστροφή στη φύση" και άλλα σχετικά. Προσπαθώ μόνο να θέσω κάποια ερωτήματα γύρω από τη φύση της ανθρώπινης επιστήμης και τεχνολογίας, γύρω από τα προϊόντα τους και από την "πρόοδο" που υποστηρίζουν ότι προάγουν.



Γυρνώντας στο θέμα μας, η πρόοδος που συντελείται στη νέα τεχνολογία και στις τηλεπικοινωνίες σίγουρα αποτελεί μία εξέλιξη αναπόφευκτη και μη αναστρέψιμη και σίγουρα εμπεριέχει πολλά θετικά αποτελέσματα για τον άνθρωπο και τον πολιτισμό του. Ομως, η πρόσβαση σε αυτήν την τεχνολογία και στις επικοινωνίες δεν είναι καθόλου πανανθρώπινη και καθόλου ισότιμη. Και οι αποκλεισμένοι είναι πολλοί και θα συνεχίσουν να αυξάνονται με τον καιρό. Σε άρθρο του που δημοσιεύεται και στο Δίκτυο (http://www.hoshi.cic.sfu.ca/~cm/issue6/dread.html), ο Michael Roberts, καθηγητής στο Πανεπιστήμιο του Guelph, στον Καναδά, γράφει χαρακτηριστικά:

"Πιασμένοι στα δίχτυα της νέας θρησκείας της τεχνολογίας, πολλοί είναι αυτοί που αναρωτιούνται τι θα τους συμβεί αν δεν ακολουθήσουν τον Θεό της επιστήμης και τον Υιό του, την τεχνολογία. Οι κήρυκες αυτής της θρησκείας μάς λένε ότι πρέπει κάποιος να ακολουθεί κατά πόδας την τεχνολογία και το μέλλον της, διαφορετικά θα μείνει πίσω, άνεργος και αμόρφωτος, ένα βάρος στην κοινωνία".

Το απόσπασμα περιγράφει με τον καλύτερο τρόπο το "ψηφιακό χάσμα", για το οποίο είχαμε μιλήσει σε προηγούμενο άρθρο. Οσοι βρίσκονται στην άλλη όχθη του χάσματος, όσοι δεν έχουν τα μέσα να περάσουν τις γέφυρες προς την πλευρά της τεχνολογικής γνώσης και της κατοχής των κατάλληλων τεχνολογικών συσκευών, ίσως κάποια στιγμή αισθανθούν υπαρξιακά απειλούμενοι. Ισως δηλαδή καταλάβουν ότι ο κόσμος μας αρχίζει να μετατρέπεται σε "ψηφιακό", όπου τα bytes και η κατοχή τους παίζουν σημαντικότερο ρόλο από οτιδήποτε άλλο. Και τότε ίσως οι αποκλεισμένοι πάρουν τα σφυριά και αρχίσουν να καταστρέφουν τερματικά, PCs και mainframes... PC



ΜΗ ΞΕΧΑΣΩ

Να ακούσω
Το νέο ALBUM
Του RICKY MARTIN
Sound Loaded

Από Τετάρτη 1 Νοεμβρίου
σου



Kiss
909 fm



the music leader

E/F adv.

ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ ΑΠΟ ΤΗΝ
Sony Music

Πεντέλης 124, 151 26, Μαρούσι, Αθήνα **T.** (01) 8030.909, **F.** (01) 6122.906 kissfm@otenet.gr www.kiss.gr

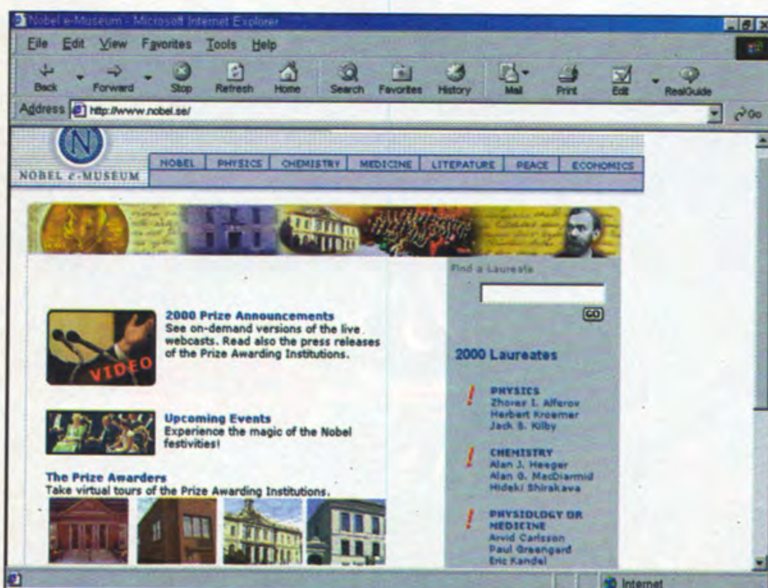
Πολλά και ενδιαφέροντα έχει η στήλη αυτή κυρίως από το μέτωπο του διαστήματος, αλλά και ολίγη από Νόμπελ και... βουβάλια. Ο ένας διαστημικός σταθμός παίρνει ζωή για πρώτη φορά, ενώ ο άλλος δεν έχει και πολλούς μήνες ζωής. Ο Cassini έφτασε στον Κρόνο, οι επιστήμονες αναβίωσαν αρχαίο βακτήριο και οι Βραζιλιάνοι προχωρούν σε γενοκτονία βουβαλιών. Τι γίνεται στον κόσμο...

Νόμπελ για τους "πατέρες" της πληροφορικής

Στις 10 Οκτωβρίου 2000 η κοινωνία της πληροφορικής είχε την τιμητική της: Η Ακαδημία των Επιστημών της Σουηδίας απένειμε το βραβείο Nobel Φυσικής σε έναν Ρώσο και δύο Αμερικανούς επιστήμονες, οι οποίοι θεωρούνται θεμελιωτές της τεχνολογίας της πληροφορικής και πρωτοπόροι στην ανάπτυξη τεχνολογιών για υπολογιστές, CD players και κινητά τηλέφωνα.

Το βραβείο Nobel συνοδεύεται από ένα διόλου ευκαταφρόνητο χρηματικό ποσό, που αγγίζει το 1 εκατ. δολάρια.

Ο Ρώσος Zhores Alferov του Ινστιτούτου Φυσικής και Τεχνολογίας A.F. Ioffe που εδρεύει στην Αγία Πετρούπολη και ο Herbert Kroemer του Πανεπιστημίου της Καλιφόρνια που εδρεύει στη Santa Barbara θα μοιραστούν το μισό βραβείο Nobel, επειδή ανέπτυξαν ημιαγωγούς που έχουν πρακτική χρήση σε συσκευές, όπως κινητά τηλέφωνα και barcode readers. Το υπόλοιπο "μισό" Nobel απονέμεται στον Jack Kilby της Texas Instruments ως ανταμοιβή (έστω και καθυστερημένα) για την εφεύρεση του ολοκληρωμένου κυκλώματος ή αλλιώς computer chip. Υπενθυμίζουμε ότι το βραβείο Nobel συνοδεύεται από ένα διόλου ευκαταφρόνητο χρηματικό ποσό, που αγγίζει το 1 εκατ. δολάρια (περίπου 400 εκατ. δραχμές).





Αναζητώντας τον Mars Polar Lander

Αν παρακολουθείτε, έστω και περιστασιακά, τα δρώμενα στον τομέα της κατάκτησης του διαστήματος, αναμφισβήτητα θα θυμάστε την "τραγική" απώλεια του Mars Polar Lander, του σκάφους της NASA που είχε στόχο την προσεδάφιση στο Νότιο Πόλο του πλανήτη Άρη, λίγες μόνο στιγμές πριν από τη διαδικασία προσεδάφισής του. Μετά την αποτυχία αυτή η NASA προσπαθεί να μάθει τι απέγινε το σκάφος, το οποίο -λογικά- θα πρέπει να βρίσκεται επάνω στην επιφάνεια του πλανήτη. Για το σκοπό αυτό βασίστηκε στις φωτογραφίες υψηλής ανάλυσης που έστειλε ένα άλλο σκάφος, ο Mars Global Surveyor (MGS), το οποίο βρίσκεται σε τροχιά γύρω από τον Άρη. Δυστυχώς, μέχρι σήμερα οι προσπάθειες δεν έχουν στεφθεί με επιτυχία, καθώς η κάμερα του MGS δεν μπορεί να "δει" αντικείμενα στο μέγεθος του Mars Polar Lander. Ωστόσο, οι συνολικά 30.000 σχετικές φωτογραφίες (οι οποίες, μάλιστα, είναι τρισδιάστατες) έχουν δημοσιοποιηθεί στο Internet, στο site του Malin Space Science Systems (http://www.msss.com/moc_gallery/index.html). Αν μη τι άλλο, λοιπόν, μπορείτε να τις θαυμάσετε - και μην ξεχάσετε τα 3D γυαλιά σας!

Η NASA προσπαθεί να μάθει τι απέγινε το σκάφος, το οποίο -λογικά- θα πρέπει να βρίσκεται επάνω στην επιφάνεια του πλανήτη.

Το πρώτο πλήρωμα του ISS



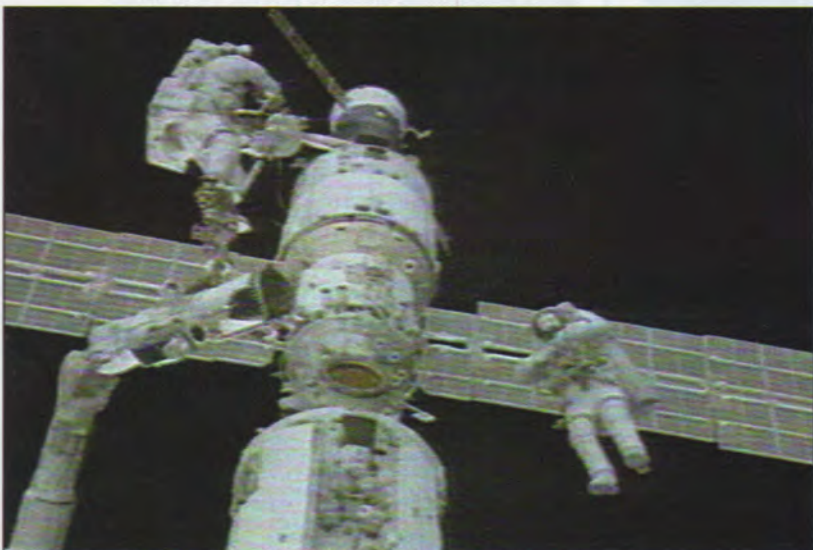
Ο Διεθνής Διαστημικός Σταθμός (International Space Station - ISS) πρόκειται να δεχθεί (ή έχει ήδη δεχθεί, καλώς εχόντων των πραγμάτων, ανάλογα με το πότε διαβάζετε αυτό το άρθρο) το πρώτο πλήρωμα στην ιστορία του, το οποίο θα αποτελείται από τους: expedition one commander Bill Shepherd, Soyuz Commander Yuri Gidzenko και Flight engineer Sergei Krikalev.

Ο σταθμός είναι πλέον σε θέση να "κατοικηθεί" μετά τις εργασίες της αποστολής STS-92 η οποία μόλις επέστρεψε στο Kennedy Space Center.

Το πλήρωμα θα μεταφερθεί στον ISS με τη βοήθεια ενός πυραύλου Soyuz, ο οποίος θα εκτοξευθεί από το Κοσμοδρόμιο του Καζακστάν στις 31 Οκτωβρίου.

Το πλήρωμα θα μεταφερθεί στον ISS με τη βοήθεια ενός πυραύλου Soyuz, ο οποίος θα εκτοξευθεί από το Κοσμοδρόμιο του Καζακστάν στις 31 Οκτωβρίου, στις 11:00 το πρωί ώρα Ελλάδος, ενώ η σύνδεση με τον ISS αναμένεται να γίνει στις 2 Νοεμβρίου. Το πλήρωμα θα παραμείνει στο σταθμό για περίπου τέσσερις μήνες.

Η NASA σκοπεύει να καλύψει ζωντανά πολλά τμήματα της όλης αποστολής (εκτόξευση, σύνδεση με τον ISS κ.λπ.) μέσω της υπηρεσίας της "NASA TV", την οποία βέβαια δεν έχουμε την τύχη να έχουμε στην Ελλάδα. Ευελπιστούμε, όμως, ότι οι τηλεοπτικοί σταθμοί μας δεν θα περάσουν το θέμα "στο ντούκου".



Τα βουβάλια βλάπτουν

Αυτό μπορεί να φαίνεται αστείο, αλλά ρωτήστε και τους Βραζιλιάνους, οι οποίοι σκοπεύουν να θανατώσουν περί τα 15.000 βουβάλια... Η σχετική ανακοίνωση έγινε στις 17 Οκτωβρίου από την κυβέρνηση της Βραζιλίας, κάτι το οποίο εγγυάται του λόγου το αληθές. Σύμφωνα με την ανακοίνωση, τα βουβάλια καταστρέφουν την οικολογική ισορροπία



Τα βουβάλια είχαν ξεφύγει από μία φάρμα 30 χρόνια πριν και κατάφεραν όχι μόνον να επιβιώσουν, αλλά και να πολλαπλασιαστούν ανεξέλεγκτα.

της περιοχής Cerrado (φανταστείτε μία περιοχή παρόμοια σε έκταση με τη Δυτική Ευρώπη) εδώ και δεκαετίες, καθώς έχουν απομακρύνει την τοπική πανίδα (τζάγκουαρ, ελάφια κ.λπ.).

Αναρωτιέστε αν τα βουβάλια ανήκουν στην τοπική πανίδα; Η απάντηση είναι "όχι". Τα βουβάλια αυτά είχαν ξεφύγει από μία φάρμα 30 χρόνια πριν και κατάφεραν όχι μόνο να επιβιώσουν, αλλά και να πολλαπλασιαστούν ανεξέλεγκτα, με αποτέλεσμα η κατάσταση σήμερα να έχει φτάσει στο απροχώρητο για τους Βραζιλιάνους.

Η κυβέρνηση της Βραζιλίας είχε προσπαθήσει στο παρελθόν να απομακρύνει με άλλες μεθόδους τα βουβάλια από συγκεκριμένη περιοχή του Cerrado, αλλά χωρίς αποτέλεσμα.



Το χρονικό ενός προαναγγελθέντος θανάτου

Το μέλλον του διαστημικού σταθμού Mir εμφανίζεται μάλλον ζοφερό, μετά από ανακοίνωση του Ilya Klebanov εκ μέρους της ρωσικής κυβέρνησης λίγες ημέρες πριν (23/10/2000) ότι σχεδιάζεται η κατάρριψη του διαστημικού σταθμού στον Ειρηνικό Ωκεανό τους πρώτους μήνες του 2001. Ο Klebanov ξεκαθάρισε ότι η απόφαση αυτή είναι τελειωτική και ότι οι αξιωματούχοι πλέον ασχολούνται με τις λεπτομέρειες της όλης διαδικασίας καταστροφής. Ο ίδιος είχε δηλώσει στο παρελθόν ότι ο Mir θα μπορούσε να σωθεί αν βρίσκονταν τα απαιτούμενα κεφάλαια από ιδιωτικές εταιρείες.



Στο πνεύμα αυτό, η MirCorp., μια εταιρεία επενδυτών που εδρεύει στην Ολλανδία, είχε υπογράψει συμφωνία για χρηματοδότηση του διαστημικού σταθμού, ωστόσο δεν κατάφερε να συγκεντρώσει στον απαιτούμενο χρόνο τα χρήματα που χρειάζονταν για τον ανεφοδιασμό του σταθμού με καύσιμα, προϋπόθεση απαραίτητη για να μείνει ο σταθμός σε ασφαλή τροχιά γύρω από τη Γη.

Από την άλλη μεριά, οι σχεδιαστές του σταθμού (όσο και η NASA) πιέζουν τη ρωσική κυβέρνηση για απόρριψη του σταθμού, καθώς στο μεταξύ έχει παρουσιάσει πολλά προβλήματα. Ας μην ξεχνάμε ότι ο Mir έχει μείνει στο διάστημα 14 χρόνια, σχεδόν τρεις φορές περισσότερο από ό,τι υπολόγιζαν οι δημιουργοί του.

Ο Mir έχει μείνει στο διάστημα 14 χρόνια, σχεδόν τρεις φορές περισσότερο από ό,τι υπολόγιζαν οι δημιουργοί του.





Η "πρώτη" του Cassini

Στις αρχές του Οκτωβρίου το διαστημικό σκάφος Cassini, που βρίσκεται σε πορεία προς τον Κρόνο, έστειλε την πρώτη φωτογραφία του Δία, του μεγαλύτερου πλανήτη του ηλιακού μας συστήματος. Εκτοτε, ο Cassini έχει στείλει αρκετές φωτογραφίες του Δία, η ευκρίνεια των οποίων άφησε ικανοποιημένους τους υπευθύνους της NASA (αλλά και εμάς!), λαμβάνοντας υπόψη το γεγονός ότι το σκάφος βρίσκεται ακόμα σε τεράστια απόσταση από τον πλανήτη. Πιο συγκεκριμένα, η πρώτη φωτογραφία τραβήχτηκε όταν ο Cassini βρισκόταν σε απόσταση 84 εκατομμυρίων χιλιομέτρων από τον Δία και, παρά την απόσταση, μπορεί κανείς να διακρίνει με ευκολία τα νέφη, τις καταιγίδες και τις ισημερινές ζώνες που χαρακτηρίζουν τον γιγάντιο αέριο πλανήτη.

Ο Cassini έχει στείλει αρκετές φωτογραφίες του Δία, η ευκρίνεια των οποίων άφησε ικανοποιημένους τους υπευθύνους της NASA.

Ο Cassini πρόκειται να φτάσει στη "γειτονιά" του Κρόνου το 2004, οπότε θα απελευθερώσει σε έναν από τους δορυφόρους του, τον Τιτάνα, το διαστημικό όχημα Huygens (προφέρεται Χόιχενς), το οποίο αναμένεται να μεταφέρει από το περιβάλλον του Τιτάνα ακόμα και ήχο! Αναμείνατε, λοιπόν, στο ακουστικό σας!



"Σπάνε" οι πάγοι



Δυστυχώς, δεν εννοούμε την αναθέρμανση σχέσεων, όπως μεταφορικά χρησιμοποιείται στη γλώσσα μας η φράση "το σπάσιμο του πάγου", αλλά ένα πραγματικό γεγονός, το οποίο λαμβάνει χώρα σε έναν από τους μεγαλύτερους παγετώνες της Ευρώπης στη Νότια Ισλανδία.

Σύμφωνα με τα αποτελέσματα πρόσφατων μετρήσεων, ο παγετώνας αυτός έχει αρχίσει να "σπάει" σε μικρότερα κομμάτια εξαιτίας των αυξημένων θερμοκρασιών. Ωστόσο, οι επιστήμονες πιστεύουν ότι το γεγονός αυτό ίσως να μην οφείλεται στο "φαινόμενο του θερμοκηπίου" και ότι ο παγετώνας ίσως να επανέλθει στο μέλλον. Η πεποίθησή τους πηγάζει από το γεγονός ότι ο συγκεκριμένος παγετώνας των 8.100 τετραγωνικών χιλιομέτρων παρακολουθείται επισταμένως από ερευνητικές ομάδες από το 1903. Εκτοτε οι μετρήσεις έδειξαν ότι ο παγετώνας συρρικνώνεται αργά, αλλά σταθερά, σε όλη τη διάρκεια του 20ού αιώνα.

Η δημιουργία του τεράστιου παγετώνα έγινε κατά τη διάρκεια της "Μικρής Εποχής των Πάγων".

Σύμφωνα με τον Dr David Evans του Πανεπιστημίου της Γλασκόβης, "η δημιουργία αυτού του τεράστιου παγετώνα έγινε κατά τη διάρκεια της 'Μικρής Εποχής των Πάγων' (Little Ice Age), η οποία διήρκεσε περίπου 200 χρόνια και έφτασε στο ζενίθ της στην Ισλανδία το 1890. Περί τα 300 χρόνια πριν η περιοχή που καταλαμβάνει τώρα ο παγετώνας ήταν έδαφος πρόσφορο για καλλιέργεια. Η Μικρή Εποχή των Πάγων έχει πια τελειώσει και έτσι ο παγετώνας αρχίζει να αποσυντίθεται".



Το αρχαιότερο πλάσμα

Μην πάει το μυαλό σας σε κάποιο τερατόμορφο θηλαστικό με εφτά πόδια και δώδεκα κεραίες... Το αρχαιότερο ΖΩΝΤΑΝΟ πλάσμα στον κόσμο, το οποίο κατάφεραν να "αναβιώσουν" Αμερικανοί επιστήμονες, είναι ένα βακτήριο ηλικίας 250 εκατομμυρίων ετών, το οποίο βρέθηκε σε κατάσταση "νάρκης" (suspended animation = κατάσταση αναστολής των ζωτικών λειτουργιών) προφυλαγμένο μέσα σε έναν αρχαίο κρύσταλλο αλατιού προερχόμενο από μία υπόγεια σπηλιά κοντά στο Carlsbad του New Mexico. Το βακτήριο αυτό υπολογίζεται ότι έζησε εκατομμύρια χρόνια πριν από την εμφάνιση των δεινοσαύρων στη Γη.

Και μόνο το γεγονός ότι οι επιστήμονες κατάφεραν να αναβιώσουν ένα βακτήριο που επί εκατομμύρια έτη βρισκόταν σε κατάσταση "νάρκης" είναι εκπληκτικό.





Και μόνο το γεγονός ότι οι επιστήμονες κατάφεραν να αναβιώσουν ένα βακτήριο που επί εκατομμύρια έτη βρισκόταν σε κατάσταση "νάρκης" είναι εκπληκτικό. Η ίδια ομάδα έχει ξεκινήσει ήδη να πειραματίζεται με δείγματα ηλικίας 500 και 800 εκατομμυρίων ετών, σε μία προσπάθεια να αναβιώσει ένα ακόμα αρχαιότερο πλάσμα. Διότι, όπως χαρακτηριστικά αναφέρει ο Russell Vreeland, μικροβιολόγος στο West Chester University, "αν κάτι μπορεί να επιβιώσει επί 250 εκατομμύρια χρόνια, τότε ποια η διαφορά στο να επιβιώσει ακόμα 250 εκατ. χρόνια ή και περισσότερο..."



HOT Stuff

Οι ΝΕΟΙ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΕΣ της AMD ATHLON 850MHz & DURON 700MHz

THIS IS WAR!

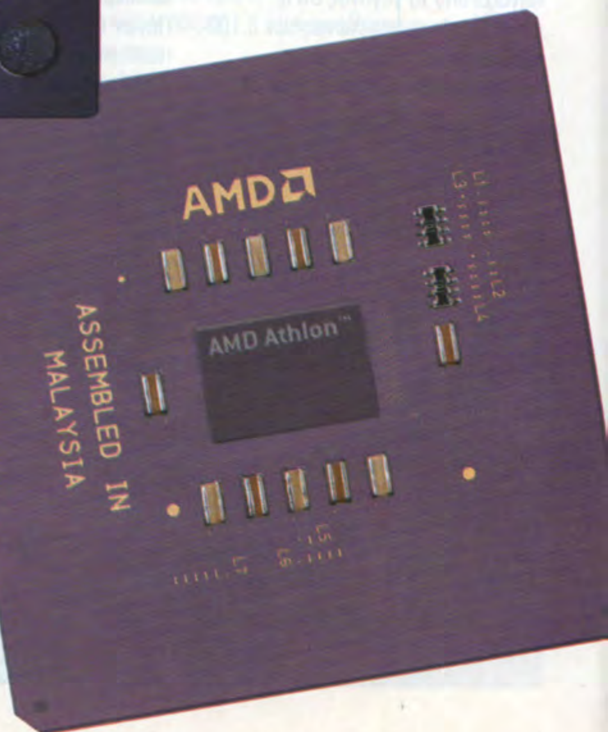
Η μάχη της AMD με την Intel καλά κρατεί. Η απόσυρση των 1,13GHz Pentium III, η καθυστέρηση της κυκλοφορίας του Pentium 4 και η αναμενόμενη κυκλοφορία του 1,2 Athlon δίνουν ένα σεβαστό και δίκαιο προβάδισμα στην AMD. Η μάχη γίνεται ακόμα σκληρότερη με τη στρατηγική μέιωσης των τιμών που ακολουθεί η αντίπαλός της Intel.

του Γιώργου Ιωσηφίδη
Geios@compupress.gr

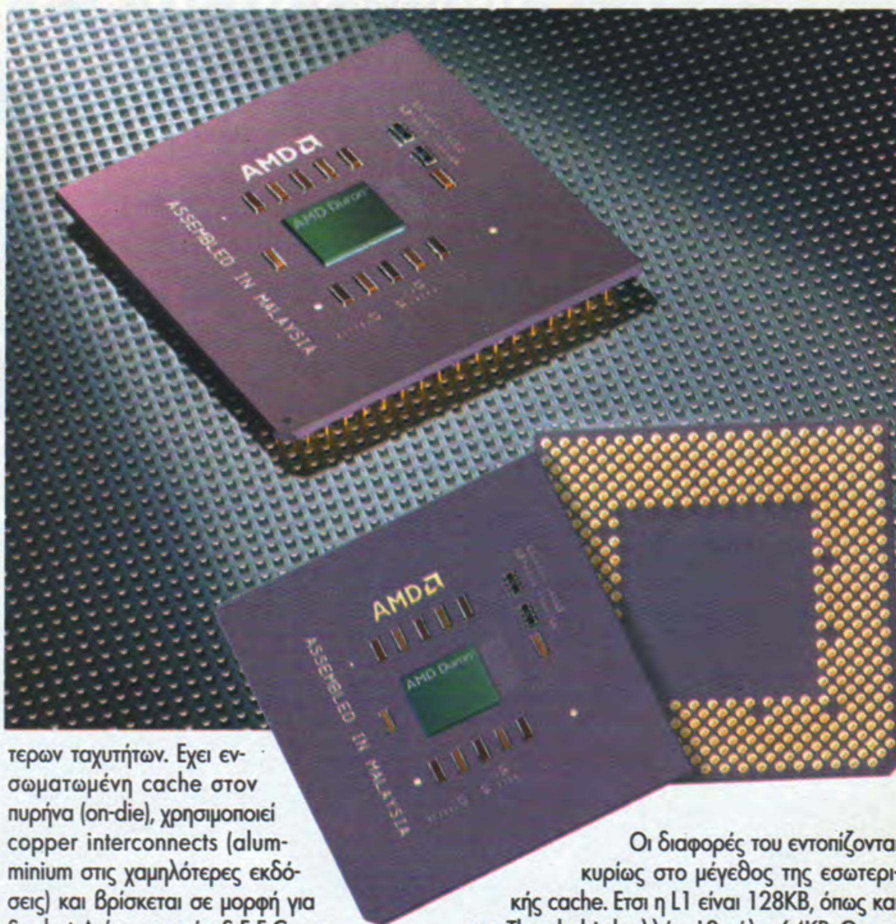
Όταν έγιναν γνωστά τα σχέδια της AMD για την εξέλιξη και την κυκλοφορία του επεξεργαστή Athlon, κανένας (ούτε καν η Intel) δεν μπορούσε να φανταστεί την εμπορική επιτυχία του και τις ανακατατάξεις που θα προκαλούσε στο χώρο στον οποίο παραδοσιακά κρατούσε τα σκήπτρα η μεγάλη Intel. Οι συμφωνίες, όμως, με τις Digital και Alpha για τη χρησιμοποίηση των τεχνολογιών τους



από την AMD, αλλά και η συμφωνία με τη Via για άμεση υποστήριξη των επεξεργαστών της με την κατασκευή ολοκληρωμένων chipsets από την τελευταία, δεν άφησαν περιθώρια δυσπιστίας περί των προθέσεων της AMD ούτε στον ειδικό Τύπο ούτε στους χρήστες. Η μοναδική εταιρεία που κρατούσε αποστάσεις και με πρωτοφανή σνομπισμό αρνούταν τις εξελίξεις αλλά και την ύπαρξη του νέου αυτού επεξεργαστή (ακόμα και όταν ο Athlon έκανε την εμφάνισή του σε διάφορα sites) ήταν η Intel! Φυσικά, η πραγματικότητα ήταν διαφορετική από αυτή που φανταζόταν η Intel, και το καμάρι της AMD κατασκευάστηκε, εξελίχθηκε αλλά και κυκλοφόρησε σε αρκετά μεγάλες ποσότητες σε όλο τον κόσμο. Ο πρώτος επεξεργαστής 7ης γενιάς ήταν πια γεγονός. Η σύγκρουσή του με τον Pentium III (Katmai) της Intel ήταν σφοδρή, αλλά μετά από σκληρή μάχη ο Athlon επικράτησε σε όλους τους τομείς, συμπεριλαμβανομένων των επιδόσεων και κυρίως του κόστους. Το γεγονός αυτό θορύβησε την Intel, με αποτέλεσμα να εξελίξει τον Pentium III για να μπορέσει να επανακτήσει το "στέμμα" του ταχύτερου επεξεργαστή. Μολονότι τα κατάφερε, αφού κατασκεύασε έναν νέο πυρήνα (Coppermine), μετέβη σε τεχνολογία 0,18 micron και ενσωμάτωσε την cache στον πυρήνα του επεξεργαστή (on-die), τις εντυπώσεις είχε κερδίσει ήδη ο επεξεργαστής της AMD. Φυσικά, η AMD δεν κάθισε με σταυρωμένα τα χέρια. Αντίθετα, εξέλιξε και εκείνη τον δικό της







επεξεργαστή, με αποτέλεσμα τη γέννηση του Athlon (πυρήνας Thunderbird), ενώ κατασκεύασε και τον αντικαταστάτη των απαρχαιωμένων K6-2 και K6-III, τον Duron. Τα mainboards πού μπορούν να φιλοξενήσουν τους επεξεργαστές της AMD βασίζονται σε chipsets κατασκευασμένα από τη Via, το KX-133 και το πιο σύγχρονο KT-133. Η AMD δεν ήθελε να επωμιστεί το βάρος κατασκευής των chipsets υποστήριξης για τους επεξεργαστές της και έτσι την ευθύνη αυτή ανέλαβε η Via. Το πρώτο και μοναδικό μέχρι στιγμής chipset που κατασκεύασε η AMD ήταν το AMD 750 (Irongate). Αυτό υποστήριζε τον πρώτο Athlon και, από ό,τι αποδεικνύεται στις περισσότερες περιπτώσεις, είναι συμβατό με τους νέους επεξεργαστές της. Το KX-133 της Via, που ακολούθησε χρονικά το AMD Irongate, δεν είναι πλήρως συμβατό με τους νέους επεξεργαστές Thunderbird και Duron, και διαφέρει από κατασκευαστή σε κατασκευαστή. Αντίθετα, το KT-133 είναι πλήρες συμβατό με όλους τους νέους επεξεργαστές της AMD. Τα νέα mainboards αποδεικνύονται εξαιρετικά σταθερά, ταχύτατα και ευέλικτα (π.χ. ορισμένες υλοποιήσεις που επιτρέπουν την αλλαγή του multiplier του επεξεργαστή). Προσφέρουν όλες τις σύγχρονες ρυθμίσεις και ολοκληρώνουν όλα τα σύγχρονα χαρακτηριστικά, όπως ο UltraATA 66 και 100 controller για την επικοινωνία με τα νέα πρότυπα των σκληρών δίσκων, το Jumperless mode για τις περισσότερες ρυθμίσεις και τους ελέγχους θερμοκρασιών, και το AGP 4x (AGP 4x Pro σε μερικές υλοποιήσεις) with Fast -Writes.

THUNDERBIRD

Ο νέος Athlon με τον πυρήνα Thunderbird που έχουμε στα χέρια μας είναι 850MHz. Χρησιμοποιεί το ίδιο bus που χρησιμοποιούσε ο κλασικός για Slot-A Athlon, δηλαδή εκείνο των 200MHz, πλην όμως οι ομοιότητες σταματούν εδώ. Ο νέος Thunderbird είναι κατασκευασμένος με τεχνολογία 0,18 micron αντί των 0,25 micron του προκατόχου του, με αποτέλεσμα λιγότερη κατανάλωση ρεύματος και μικρότερη παραγωγή θερμότητας και άρα βελτίωση των επιδόσεων και ευκολότερη προσέγγιση υψηλότερων ταχυτήτων. Εχει ενσωματωμένη cache στον πυρήνα (on-die), χρησιμοποιεί copper interconnects (aluminium στις χαμηλότερες εκδόσεις) και βρίσκεται σε μορφή για Socket-A (οι μορφής S.E.E.C. για mainboards με Slot-A προορίζονται μόνο για τους κατασκευαστές ολοκληρωμένων συστημάτων). Η L1 (λανθάνουσα πρώτου επιπέδου) cache έχει μέγεθος 128KB και η L2 (λανθάνουσα δευτέρου επιπέδου) μέγεθος 256KB, είναι όμως 64bit σε αντίθεση με του Pentium III που είναι 256bit. Η τάση λειτουργίας των νέων Thunderbird είναι μόλις 1,60V σε αντίθεση με τον απλό Athlon που χρειαζόταν 2V για τη σωστή λειτουργία του.

DURON

Ο Duron κατασκευάστηκε με σκοπό να ανταγωνιστεί τον Celeron και δεν διαφέρει πολύ από το μεγαλύτερο "αδελφό" του Thunderbird.



Οι διαφορές του εντοπίζονται κυρίως στο μέγεθος της εσωτερικής cache. Ετσι η L1 είναι 128KB, όπως και του Thunderbird, αλλά η L2 μόλις 64KB. Οι επιδόσεις του παρ' όλα αυτά είναι εκρηκτικές και επικρατεί του Celeron της Intel σχεδόν με "κατεβασμένα χέρια". Ο Duron που έχουμε στα χέρια μας είναι 700MHz σε μορφή για mainboards που διαθέτουν socket-A, αφού ο Duron σε αντίθεση με τον Thunderbird δεν θα κατασκευάζεται σε μορφή S.E.E.C.

ΤΑΚΤΙΚΕΣ ΜΑΧΗΣ

Η AMD, μετά την κυκλοφορία των νέων επεξεργαστών σε ποσότητες αρκετές να καλύψουν το μεγαλύτερο μέρος της παγκόσμιας αγοράς (το νέο εργοστάσιό της στη Δρέσδη της Γερμανίας κάλυψε ένα τεράστιο μέρος από την παραγωγή) και τα ιδιαίτερα κολακευτικά σχόλια που απέσπασε από τον ειδικό Τύπο τόσο για την ποιότητα και τις επιδόσεις των νέων επεξεργαστών της όσο και για την αποδοχή από τους κατασκευαστές ολοκληρωμένων συστημάτων (Getaway, Compaq κ.ά.) χρησιμοποίησης των επεξεργαστών της (η Intel δεν μπορούσε να καλύψει τις ανάγκες της αγοράς και να τροφοδοτήσει τους κατασκευαστές με αρκετές ποσότητες επεξεργαστών υψηλών συχνοτήτων που προορίζονταν για τα High-End συστήματα), άρχισε να αποκτά ένα σεβαστό προβάδισμα στη μάχη που ξέσπασε ανάμεσα σε εκείνη και την Intel. Ειδικά μετά την απόσυρση των επεξεργαστών της Intel στα 1,13GHz εξαιτίας αναξιοπι-

στίας στις υψηλές θερμοκρασίες, όλα δείχνουν ότι η έκβαση της μάχης κλίνει προς τη μεριά της AMD, αφού παραμένει η μοναδική εταιρεία που παρέχει στην αγορά επεξεργαστές συχνοτήτων κοντά στο 1GHz σε αρκετές ποσότητες (ο Athlon διατίθεται σε συχνότητες 1000, 1.100 και 1.200MHz). Ολα, όμως, δείχνουν ότι ο πόλεμος δεν έχει κριθεί ακόμα, αφού η Intel ετοιμάζει πυρετωδώς τον νέο Pentium 4 (το project πήρε παράταση για μερικούς μήνες, για λόγους που έχουν να κάνουν με το chipset υποστήριξης Tehama) στα 1,4GHz! Ο πυρήνας του Thunderbird, όμως, είναι αρκετά πιο σύγχρονος τεχνολογικά από εκείνον του Pentium III και έτσι η AMD δεν θα χρειαστεί να αλλάξει πολλά προκειμένου να φτάσει υψηλές συχνότητες παρόμοιες με εκείνες του αντικαταστάτη τού Pentium III και να ανταποκριθεί στις προκλήσεις της Intel. Ετσι, μόλις ανακοίνωσε την κυκλοφορία του Athlon στα 1,2GHz και του Duron στα 800MHz! Τα βήματα που ακολουθεί η AMD για την εκθρόνιση της Intel δεν στηρίζονται μόνο στη δημιουργία εντυπώσεων αλλά και στην τιμολογιακή πολιτική της. Ετσι, η σταδιακή μείωση των τιμών των επεξεργαστών της εκθέτει την Intel (ο Duron των 700MHz κοστίζει περίπου 32.900δρχ. τη στιγμή που ο άμεσος αντίπαλός της, ο Celeron 700A, κοστίζει 61.500δρχ., ενώ ο Thunderbird των 800MHz κοστίζει 74.500δρχ. σε σχέση με τον αντίστοιχης συχνότητας Pentium III που κοστίζει 109.000δρχ.!), που όμως δείχνει να κρατά γερά στην κούρσα των πωλήσεων, κυρίως λόγω του ονόματος του Pentium που πεισματικά αρνείται να αποσύρει.

ΜΕΤΡΗΣΕΙΣ

Οι μετρήσεις έγιναν σε έναν υπολογιστή ο οποίος αποτελούνταν από το mainboard της ABIT K7T (ολοκληρώνει το τελευταίο δημιούργημα της Via), το chipset KT-133, 128MB μνήμης PC-133 κατασκευασμένης από τη Hyundai, την κάρτα γραφικών Creative Annihilator PRO (GeForce DDR), σκληρό δίσκο IBM DTTA-371010 7.200rpm και την κάρτα ήχου SBLive!.

Για την αξιολόγηση των νέων επεξεργαστών της AMD αλλά και του Celeron χρησιμοποιήσαμε τα benchmarks της Ziff-Davis και συγκεκριμένα το Winbench 99 και το Quake III Arena στη Fastest, Fast και Normal ρύθμιση, ώστε να μην έχει μεγάλη συμμετοχή στα αποτελέσματα η κάρτα γραφικών. Χρησιμοποιήσαμε τους drivers της Via που υπήρχαν στη συσκευασία του mainboard για το KT-133 και τους Detonator 3 (6,18) για την κάρτα γραφικών. Το σύστημα του Celeron είχε ως βάση το mainboard της ASUS CUSL2, που ολοκληρώνει το νέο chipset της Intel i815E, ενώ τα υπόλοιπα υποσυστήματα ήταν ακριβώς αυτά που χρησιμοποιήσαμε στις μετρήσεις μας για τους επεξεργαστές της AMD.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Φυσικά, όπως μπορείτε να καταλάβετε και από τους πίνακες, ο Duron δεν μπορεί να συναγωνιστεί τον Thunderbird, αλλά οι επιδόσεις του είναι ιδιαίτερα αξιοπρεπείς, αποτελεί δε μία εξαίσια αγορά αν σκεφτεί κάποιος την ιδιαίτερα χαμηλή τιμή του. Σχεδόν κατατρόπωσε τον Celeron της Intel που κοστίζει σχεδόν τα διπλάσια χρήματα στην ίδια συχνότητα. Δικαιολογίες, φυσικά, πάντα υπάρχουν για τους ηττημένους. Στην προκειμένη περίπτωση, η Intel θα μπορούσε να βελτιώσει τον Celeron σε κάποιους τομείς, όπως στο bus επικοινωνίας του που θα μπορούσε να είναι 100MHz.

Προφανώς ήθελε να τραβήξει μία έντονη διαχωριστική γραμμή ανάμεσα στους Pentium III και Celeron. Αλλο, όμως, το τι θα μπορούσε να γίνει και άλλο το τι υπάρχει σήμερα στην αγορά και είναι στη διάθεση του καθενός. Οι λόγοι που ο Duron επικράτησε στη μεταξύ τους αναμέτρηση (τουλάχιστον στα εργαστήρια του περιοδικού μας) μάλλον αντιπροσωπεύουν τη διαφορά μεταξύ των υπαρχουσών τεχνολογιών και δείχνουν ότι ο πυρήνας του Celeron (αλλά και του Pentium III, αφού κι εκείνος αντιμετωπίζει σχεδόν τις ίδιες δυσκολίες στην αναμέτρησή του με τον Athlon) έχει φτάσει στο υψηλότερο επίπεδο της εξέλιξής τους. Ολα δείχνουν ότι η σχεδόν μονοπωλιακή παντοκρατορία της Intel φτάνει στο τέλος της. Η μάχη, άλλωστε, που έχει ξεσπάσει ανάμεσα στις δύο μεγάλες κατασκευάστριες εταιρείες μόλις τώρα άρχισε. Φυσικά, αυτή η μάχη μόνο θετικά μπορεί να επηρεάσει το σημερινό χρήστη με τη σταδιακή -αλλά σημαντική- μείωση των τιμών των επεξεργαστών και την εκπληκτική τεχνολογική εξέλιξή τους.

QUAKE III ARENA

	Fastest	Fast	Normal
AMD Athlon 850MHz	118,9	102,8	98,4
AMD Duron 700MHz	101,8	86,6	84,3
Intel Celeron 700A	93,6	82,2	79,6

Οι τιμές δείχνουν τα FPS στις default settings του Quake III Arena.
3D Sound Quality High

ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΩΝ

MHz	Athlon	Duron	Pentium III	Celeron
600	55.000	28.500		36.500
633				42.000
650		30.500		
667				50.000
700	59.900	32.900	84.500	61.500
733			86.500	
750			106.000	
800	74.500		109.000	
850			154.000	
900	122.900			
933			228.000	

Οι τιμές είναι σε δραχμές και είναι ενδεικτικές.

ZIFF-DAVIS WINBENCH 99

	CPU Marks	FPU Marks
AMD Athlon 850MHz	77,8	4640
AMD Duron 700MHz	59,3	3840
Intel Celeron 700A	47	3710

ΠΑΙΔΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

στη μεγάλη συλλογή της ΕΤ1



Λάσσυ, Χάιντι, Νόντι,
Μαύρη Καλλονή,
Πίπη Φακιδομύτη,
οι Ατρόμητοι
και άλλοι πολλοί.

Οι αγαπημένοι ήρωες
μικρών... και μεγάλων.
Καθημερινά στην ΕΤ 1.

Πρωί και απόγευμα
μια νότα κεφιού
και ξεγνοιασιάς!











ET1 συλλογή σου

www.ert.gr

ΜΕΡΟΣ Β'



Συνεχίζουμε από εκεί όπου είχαμε μάνει στο προηγούμενο τεύχος. Αφού αναφερθήκαμε στις κυριότερες διευθύνσεις του ελληνικού Web, θα προχωρήσουμε σε πιο ειδικευμένα θέματα, που αφορούν στους Ελληνες χρήστες του Internet και στη σχέση τους με αυτό αλλά και μεταξύ τους. Τι μπορεί να "πάρει" από το Διαδίκτυο αυτή η συνεχώς αυξανόμενη "δικτυωμένη" κοινωνία και πώς το Internet αποτελεί ένα εναλλακτικό μέσο επικοινωνίας μεταξύ των μελών της;

του Πέτρου Παπαθανασίου
petros@compupress.gr

Η... δικτυωμένη Ελλάδα

Ο "σκοτεινός" κόσμος του ελληνικού domain

Το ελληνικό κοινό γνώρισε μεν το Internet σχεδόν ταυτόχρονα με τις υπόλοιπες χώρες του δυτικού κόσμου, όμως τόσο η ουσιαστική επαφή του με αυτό όσο και η επαγγελματική ενασχόληση σε ευρύτερο επίπεδο έχουν αρχίσει να αναπτύσσονται μόλις τα τελευταία τρία-τέσσερα χρόνια. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα η συμπεριφορά να είναι κάπως "παιδική". Εξηγούμαι. Ενώ δεν συγκαταλεγόμαστε ανάμεσα στις ευρωπαϊκές χώρες με το μεγαλύτερο ποσοστό χρηστών σε αντιστοιχία με το συνολικό πληθυσμό, η μέση ενασχόληση των 10 ωρών την εβδομάδα ανά χρήστη μάς καθιστά τους πιο μανιώδεις χρήστες του Internet στην Ευρώπη. Τυπική συμπεριφορά παιδιού, που πιάνει κάτι καινούριο στα χέρια του και αφιερώνεται σε αυτό με μανία. Παρόμοια εικόνα μάς δόθηκε από τη γενικότερη επισκόπηση που κάναμε στο ελληνικό domain, εξαιτίας της έρευνας για το θέμα, όπου ενώ ανακαλύψαμε ότι ο αριθμός των διευθύνσεων είναι πολύ μεγαλύτερος από όσο περιμέναμε, στις περισσότερες σελίδες επικρατεί προχειρότητα, ενώ πολλές από αυτές είναι εντελώς εγκαταλελειμμένες από τους δημιουργούς τους. Αυτό υποδηλώνει τον ενθουσιασμό με τον οποίο έχει αγκαλιάσει το κοινό της χώρας μας αυτόν το νέο ψηφιακό κόσμο, αλλά και το γεγονός ότι ακόμη έχει πολλά βήματα να κάνει για να αποκτήσει μία πιο ολοκληρωμένη και επαγγελματική επαφή με τον Web. Δεν λείπουν, βέβαια, τα φωτεινά παραδείγματα, sites των οποίων το παρουσιαστικό, την πληρότητα και την ευχρηστία θα ζήλευαν πολλά από τα μεγάλα και "ιστορικά" sites του εξωτερικού. Ομως ακόμη και εκείνα που ανήκουν στις κρατικές υπηρεσίες και θεωρητικά θα έπρεπε να αποτελούν υπόδειγμα λειτουργικότητας και αισθητικής, πολλές φορές είναι αδιάφορα, ελλιπή και δύσχρηστα.

Για να μη μιλάμε όμως στον "αέρα", ας παραθέσουμε μερικά ενδιαφέροντα στατιστικά στοιχεία που έχουν ληφθεί από τις διάφορες υπηρεσίες και αφορούν σε μετρήσεις έως και τα μέσα του 2000. Σε μία έρευνα που έκανε η Otenet, στο πρώτο εξάμηνο του 2000 οι χρήστες του Διαδικτύου στην Ελλάδα είχαν ξεπεράσει σε αριθμό τις 500.000, όταν το 1999 έκλεισε με 350.000 χρήστες και το 1998 με 190.000. Μιλάμε δηλαδή για μία αύξηση της τάξης του 500% (!) μέσα σε δύο χρόνια, υπολογίζοντας εκείνους που είτε είναι συνδρομητές είτε έχουν πρόσβαση από δωρεάν ISPs ή μέσω λογαριασμών τρίτων. Μάλιστα για το τέλος του 2000 προβλέπονται 700.000 χρήστες, ενώ αντίστοιχα για το 2001 ο αριθμός αγγίζει το 1.500.000! Πρόκειται για ένα σημείο στο οποίο η Ελλάδα παρουσιάζει τα υψηλότερα ποσοστά σε σχέση με τις υπόλοιπες ευρωπαϊκές χώρες. Οταν αναμένεται αύξηση των χρηστών του Internet της τάξης του 110% στη χώρα μας, ο ευρωπαϊκός Μ.Ο. δεν ξεπερνάει το 70%. Προς απόδειξη των στατιστικών αυτών στοιχείων, έρχονται τα δεδομένα της IDC, η οποία ανεβάζει τον αριθμό των Ελλήνων με πρόσβαση στο Internet (κάθε είδους πρόσβαση) σε άνω του 1.000.000 για το 2000!

Οσο για τη συμμετοχή των επαγγελματιών και χομπιστών στο ελληνικό Internet, τα νούμερα είναι εξίσου αισιόδοξα. Ενώ μέχρι τα μέσα του 1999 τα δηλωμένα domains μόλις που άγγιζαν τις 11.000, μέσα σε ένα χρόνο ξεπέρασαν τις 20.000, αριθμός που αντιστοι-

χεί σε άνω των 100.000 μοναδικές IP διευθύνσεις.

Ενδιαφέρον, όμως, παρουσιάζουν και τα στοιχεία της κατανομής των Ελλήνων χρηστών ως προς την ηλικία, το φύλο και το εισόδημα. Τα στοιχεία της Otenet αναφέρουν ότι 36% των χρηστών είναι ηλικίας μικρότερης των 30 ετών, το 29% 30 έως 39 ετών, το 24% από 40 έως 49 και το υπόλοιπο 11% πάνω από 50. Αντίστοιχα, ως προς το φύλο, 70% των χρηστών είναι άνδρες και 30% γυναίκες. Τέλος, ως προς το εισόδημα, το 40% έχει μηνιαίες αποδοχές έως 300.000 δρχ., το 34% από 301.000 έως 500.000, το 19% από 501.000 έως 1.000.000 και ένα 7% έχει εισόδημα άνω του 1.000.000 δρχ. Βλέπουμε ότι το Internet στην Ελλάδα κυρίως χρησιμοποιείται από άνδρες νεαρής ηλικίας, των οποίων η μόνιμη κατοικία βρίσκεται εντός αστικών κέντρων (70% σύμφωνα με την ίδια έρευνα).

ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ

Ολος αυτός ο κόσμος που μπαίνει καθημερινά στον WWW, είτε για τη δουλειά του είτε για διασκέδαση, εισέρχεται σε έναν κόσμο δυναμικά μεταβαλλόμενο του οποίου όλα τα σημεία είναι συνδεδεμένα μεταξύ τους μέσω είτε σύντομων είτε δαιδαλωδών διαδρομών. Το Internet διαθέτει όλα τα μέσα που επιτρέπουν σε αυτούς τους χρήστες να επικοινωνούν μεταξύ τους, να ανταλλάσσουν απόψεις και στοιχεία, ακόμη και να μιλούν on-line αν διαθέτουν επαρκώς γρήγορες συνδέσεις (το ζήτημα της ταχύτητας αποτελεί τραγική κατάσταση για την Ελλάδα και χρειάζεται μία σειρά αφιερωμάτων για να αναλυθεί).

Κάποια sites του ελληνικού domain είναι αφιερωμένα στο να φέρνουν κοντά μέσω του Internet τους Ελληνες χρήστες, από όποιο σημείο της υφηλίου κι αν βρίσκονται.

Στη διεύθυνση http://homepages.pathfinder.gr/greekforums/ θα βρείτε χρήσιμες πληροφορίες και links με τις τοποθεσίες όπου επικοινωνούν και συζητούν οι Ελληνες χρήστες του Internet.

FORA

Τα on-line fora (πληθυντικός της λατινικής λέξης forum = τόπος δημόσιας συζήτησης), και όχι forums όπως συνηθίζεται λανθασμένα να λέγονται, αποτελούν σελίδες στο Internet μέσα στις οποίες διατυπώνονται προβληματισμοί και ανταλλάσσονται πληροφορίες και σχόλια μεταξύ των συμμετεχόντων για διάφορα θέματα. Ελάχιστα είναι τα ανεξάρτητα fora του ελληνικού domain, καθώς οι συζητήσεις αποτελούν συνήθως τμήματα γενικότερων sites. Οι περισσότερες πύλες, όλα σχεδόν τα sites των on-line περιοδικών αλλά και πολλές σελίδες αφιερωμένες σε ένα συγκεκριμένο θέμα, όπως η μουσική, οι υπολογιστές και τα παιχνίδια, διαθέτουν ενσωματωμένα fora, όπου επικοινωνούν οι επισκέπτες και ανταλλάσσουν απόψεις. Σίγουρα, όσοι έχετε πρόσβαση στο Δίκτυο, θα έχετε μπει να δείτε τι συμβαίνει στο forum του "PC Master" (www.pcmaster.gr/forum), όπου οι αναγνώστες του περιοδικού συζητούν θέματα υπολογιστών αλλά και γενικότερου ενδιαφέροντος σε υψηλούς πολλές φορές τόνους. Από τις ελάχιστες ανεξάρτητες σελίδες/fora του ελληνικού domain ξεχωρίσαμε μερικές, που πιθανώς να βρείτε ενδιαφέρουσες.

Το site του "PC Master" διαθέτει forum, αλλά και chat room για τους αναγνώστες του και τους επισκέπτες του. Επισκεφθείτε τα, έχουν πολύ ενδιαφέρον και αρκετή πλάκα πολλές φορές (www.pcmaster.gr).





Amiga Forum (www.sympan.gr/amiga/forum)

Το απόλυτο forum για τους Ελληνες Amiga users, οι οποίοι εξακολουθούν να είναι πολλοί, όπως δείχνει η έντονη συμμετοχή στο συγκεκριμένο site. Συζητήσεις και προβληματισμοί σχετικά με οτιδήποτε αφορά στον αθάνατο κόσμο της Amiga, σε ένα εντελώς απλό περιβάλλον μίας σελίδας, χωρίς χωρισμό θεμάτων και με δυνατότητα άμεσης συμμετοχής στη συζήτηση, καθώς δεν υπάρχει subscription. Ενα πολύ ενδιαφέρον forum με δυνατότητα ανταλλαγής πολλών χρήσιμων πληροφοριών μεταξύ των συμμετεχόντων.

AV-Forum (www.avforum.gr)

Ενα καλαίσθητο forum που αφορά κυρίως στον κόσμο του βίντεο και του DVD, αλλά επιπλέον ασχολείται με συστήματα ήχου και παιχνιδομηχανές με πολύ καλό παρουσιαστικό, υποστήριξη των γνωστών smilies εικονιδίων και δυνατότητα συμμετοχής μόνο κατόπιν εγγραφής. Η θεματολογία του περιλαμβάνει τα ακόλουθα ξεχωριστά topics: Home Theater, Βιντεοπροβολείς, DVD Players, DVD Software (ταινίες σε DVD), TVs, Rear Projectors (τηλεοράσεις οπίσθιας προβολής), Cables, Καλώδια, περιφερειακά, Audio Components για Home Cinema & Hi-Fi, High-End, Εγκαταστάσεις, HTPC, Game Consoles και Αγγελίες. Διαθέτει μεγάλο αριθμό συμμετεχόντων, οι οποίοι επικοινωνούν συχνά και ανταλλάσσουν πολύ χρήσιμες πληροφορίες.

Greek Forum (talk.to/GreekForum)

Δεν πρόκειται περί καθαρόαιμου forum site. Περισσότερο έχει να κάνει με ανταλλαγή προβληματισμών. Οι σχεδιαστές της σελίδας εισάγουν ένα ζήτημα προς συζήτηση, που μπορεί να αφορά από τους υπολογιστές και το Internet έως την πολιτική και τη φιλοσοφία, και οι συμμετέχοντες αποστέλλουν τα δικά

AV-Forum: Ενα ιδιαίτερα καλοφτιαγμένο forum, με συζητήσεις για βίντεο, DVD, Hi-Fi και γενικά οικιακές συσκευές υψηλής τεχνολογίας.

Στο e-Forum μπορείτε να εισαγάγετε τις ερωτήσεις σας προς τις διασημότητες που φιλοξενεί συχνά-πυκνά.

Συνομιλήστε (στην κυριολεξία) με τους υπόλοιπους επισκέπτες του VoiceChat.

τους μηνύματα μέσω e-mail, τα οποία "δημοσιεύονται" κάτω από την κατηγορία του θέματος προς συζήτηση. Μειονέκτημα αποτελεί η όχι και τόσο συχνή συμμετοχή, παρά το ενδιαφέρον των θεμάτων.

E-Debate (www.e-debate.gr)

Αλλη μία διεύθυνση που δεν αποτελεί forum κλασικής μορφής. Εδώ φιλοξενούνται κατά καιρούς διάφορες διασημότητες της χώρας, όπως ηθοποιοί, τραγουδιστές, αθλητές και πολιτικοί, και οι συμμετέχοντες μπορούν να τους υποβάλλουν ερωτήσεις μέσω του site, στις οποίες καλούνται να απαντήσουν. Εδώ θα βρείτε τις απαντήσεις όλων των προσωπικοτήτων που συμμετείχαν έως σήμερα, καθώς και διάφορα gallop και συνεντεύξεις. Η προσπάθεια είναι σαφώς επαγγελματική και προέρχεται από Ελληνες καθηγητές πανεπιστημίου και δημοσιογράφους.

IRC - CHATROOMS

Το πρόβλημα με τα fora είναι η έλλειψη αμεσότητας στην επικοινωνία των συμμετεχόντων. Η διαδικασία τού να γράψεις ένα ολοκληρωμένο μήνυμα και μετά να περιμένεις τις απαντήσεις των υπολοίπων, αλλά και η ειδικευμένη κατά βάση θεματολογία των fora αποτελούν τα δύο στοιχεία που μειώνουν αυτήν την αμεσότητα. Η λύση δίνεται στα λεγόμενα chat rooms, όπου οι συμμετέχοντες επικοινωνούν σε real time συζητώντας, όπως ακριβώς αν βρίσκονταν γύρω από ένα τραπέζι. Η εκπληκτική δυνατότητα που δίνεται μέσω του Internet αυτές οι "ζωντανές" συζητήσεις να λαμβάνουν χώρα μεταξύ ανθρώπων που βρίσκονται καθισμένοι στην πολυθρόνα του σπιτιού τους, όσο μακριά κι αν βρίσκονται μεταξύ τους, αποτελεί ένα από τα σημαντικότερα χαρακτηριστικά του, που το κάνουν ένα μοναδικό μέσο επικοινωνίας.

Η διαδικασία on-line επικοινωνίας σε πραγματικό χρόνο δεν είναι απλό πράγμα. Διαθέτει κανόνες και περιορισμούς, καθώς απαιτεί το απαραίτητο λογισμικό για να λειτουργήσει. Ολα τούτα συμπεριλαμβάνονται σε αυτό που ονομάζουμε IRC (Internet Relay Chat), το οποίο αποτελεί το μέσο επικοινωνίας μεταξύ ανθρώπων που βρίσκονται σε κάθε γωνιά του πλανήτη. Το IRC αποτελείται από διάφορα ξεχωριστά δίκτυα, αφιερωμένα αποκλειστικά σε αυτού του είδους την υπηρεσία, με τα οποία συνδέονται οι χρήστες και αναλαμβάνουν τη μεταξύ τους επικοινωνία. Οι πιο σημαντικοί IRC servers είναι τα Efnet (με άνω των 25.000 χρήστες ταυτόχρονα συνδεδεμένους), Undernet και DALnet. Ο χρήστης πρέπει να τρέξει το επονομαζόμενο "client" πρόγραμμα, για να συνδεθεί με τον server και από εκεί και πέρα να μπορέσει να συζητήσει on-line με ανθρώπους από όλο τον πλανήτη. Τέτοια προγράμματα διατίθενται δωρεάν για download σε αμέτρητα sites. Η γλώσσα επικοινωνίας μέσω του IRC διαθέτει το δικό της ξεχωριστό ιντερνετικό λεξιλόγιο, που περιλαμβάνει από εντολές και σύμβολα μέχρι τις γνωστές ASCII φατσούλες [:), :(, :O, :P κ.λπ.] και συντμήσεις του τύπου BRB (=Be Right Back), LOL (=Laughing Out Loud), IMHO (=In My Humble Opinion) κ.ά. που χρησιμοποιούνται ευρέως από τους χρήστες του.

Οπως και με τα fora, έτσι και τα chat rooms αποτελούν συνήθως τμήματα sites που είναι αφιερωμένα σε συγκεκριμένο αντικείμενο. Ακολουθούν μερικά αξιόλογα ελληνικά chatrooms.

Μπορείτε να σκεφτείτε καλύτερο όνομα από "Καφενείο" για ένα chatroom;

- **Greece VoiceChat (www.greecevoice chat.com):** Συζητήσεις on-line χωρίς τη χρήση πληκτρολογίου. Οσοι διαθέτουν το απαραίτητο υλικό (μικρόφωνο και μεγάφωνα/ακουστικά) μπορούν να μιλήσουν με τους υπόλοιπους επισκέπτες σε πραγματικό χρόνο.
- **Καφενείο (www.greektown.net):** Ισως ο καταλληλότερος τίτλος για ελληνικό chatroom. Συζητήστε με Ελληνες που ζουν όχι μόνο στη χώρα μας, αλλά και στις ΗΠΑ, τον Καναδά, την Αυστραλία και το Ηνωμένο Βασίλειο.
- **Η Πλατεία (www.angelfire.com/ab3/hplatia/):** Αλλο ένα έξυπνο όνομα για chatroom. Από το site αυτό -εκτός από το να συμμετέχετε σε on-line συζήτηση- μπορείτε ακόμη να κατεβάσετε μουσικά αρχεία MP3.

Επίσης μπορείτε να ρίξετε μία ματιά στα chatrooms που ακολουθούν: Ellada.net (www.ellada.net/vchat/indexgr.html), Hellas Chatroom (www.talk.to/hellas), Techlink Chat Space (chat.techlink.gr), Νηρέας (www.nhreas.com), HOL Chat Server (chat.hol.gr) και HellasWAR (www.crosswinds.net/~ hellaswar/).

ΔΩΡΕΑΝ ΥΠΗΡΕΣΙΕΣ

Οι χρήστες του Internet, εκτός από το να επικοινωνούν μεταξύ τους και να "κατεβάζουν" τις χρήσιμες στο επάγγελμα, τις σπουδές, το χόμπι τους πληροφορίες, έχουν τη δυνατότητα μέσω του Διαδικτύου να αποκτήσουν πρόσβαση σε πολλά και χρήσιμα εργαλεία και υπηρεσίες και -το κυριότερο- ΔΩΡΕΑΝ. Το ελληνικό domain διαθέτει έναν μεγάλο αριθμό από sites που προσφέρουν... τζάμπα πράγμα. Παντός είδους ιντερνετικές υπηρεσίες εντελώς δωρεάν, πολλές μάλιστα από αυτές με ιδιαίτερα ανταγωνιστικές δυνατότητες σε σχέση με τις αντίστοιχες μισθωμένες. Από εργαλεία, διάφορα αρχεία και υπηρεσίες e-mail, μέχρι δωρεάν Web pages, αλλά και free Internet (μέχρι στιγμής μόνο η X-treme προσφέρει τέτοιου είδους υπηρεσία), όλα είναι εδώ για να καλύψουν τις ανάγκες των surfers. Ο "χρυσός οδηγός" των ελληνικών (αλλά και πολλών ξένων) δωρεάν δικτυακών υπηρεσιών βρίσκεται στη διεύθυνση www.freestuff.gr. Προτού ξεκινήσετε να αναζητάτε οτιδήποτε προσφέρεται δωρεάν στον Ελληνα χρήστη, επισκεφθείτε οπωσδήποτε το εν λόγω site.

Στη διεύθυνση http://homepages.pathfinder.gr/greek-forums/θα βρείτε χρήσιμες πληροφορίες και links με τις τοποθεσίες όπου επικοινωνούν και συζητούν οι Ελληνες χρήστες του Internet.

WEB PAGES

Κάθε χρήστης του Internet κρύβει έναν Web master μέσα του. Το ελληνικό domain προσφέρει διάφορες λύσεις σε εκείνους που θέλουν να φτιάξουν τη δική τους δικτυακή σελίδα, είτε για επαγγελματικούς σκοπούς είτε από χόμπι. Αν, μάλιστα, δεν διαθέτετε το κατάλληλο χρήμα γι' αυτόν το σκοπό, αν και όλοι οι ISPs προσφέρουν χώρο για δημιουργία προσωπικών σελίδων, υπάρχουν κάποια sites που σας προσφέρουν δωρεάν τον απαραίτητο χώρο, με "αντίτιμο" την ύπαρξη στις σελίδες σας ανεξάρτητων διαφημιστικών banners.

Pathfinder homepages: 10MB ελεύθερος χώρος για τις δικές σας δικτυακές σελίδες από τον Pathfinder. Τα εργαλεία που προσφέρονται γι' αυτό το σκοπό περιλαμβάνουν: Online editor, File upload, Directories και Search tool. *homepages.pathfinder.gr*

X-treme: Την X-treme τη γνωρίζουμε όλοι ως τον πρώτο και μοναδικό παροχέα δωρεάν υπηρεσιών Internet στην Ελλάδα. Κάθε εγγεγραμμένος χρήστης δικαιούται 2MB χώρο στην X-treme για τη δική του ηλεκτρονική σελίδα, ο οποίος δυστυχώς εξαντλείται πολύ εύκολα. *users.x-treme.gr*

Grephil: Η Grephil προσφέρει εντελώς δωρεάν 15MB χώρο για τη δική σας Web page, ενώ με μία επιβάρυνση της τάξης των 60.000 δρχ. το χρόνο το μέγεθος αυξάνεται στα 65MB. Επιπλέον προσφέρονται χρήσιμα εργαλεία σχεδίασης δικτυακής σελίδας. *www.grephil.com/serveralta.htm*

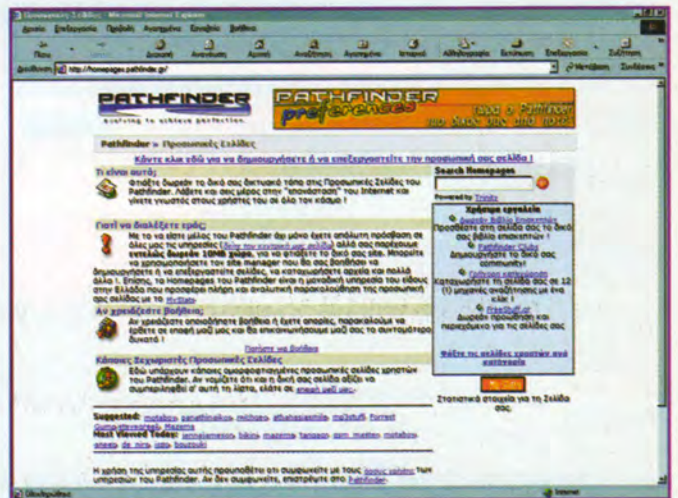
Net Kalliontzis: Μία ερασιτεχνική σελίδα φιλοξενίας δικού σας site. Στέλνετε μέσω e-mail το περιεχόμενο της σελίδας σας και η εταιρεία αναλαμβάνει να δημιουργήσει την προσωπική σας διεύθυνση υπό τη μορφή: http://netkalliontzis.homepage.com/~username/.

Easyhome: Δωρεάν χώρος για δημιουργία σελίδων για επαγγελματίες και εμπόρους, όπου μπορείτε να διαφημίσετε τα προϊόντα σας και τις υπηρεσίες σας. Ειδικευμένη η αποστολή του Easyhome, προσφέρει δημιουργία δωρεάν σελίδων με συγκεκριμένο όμως πρότυπο εμφάνισης. *www.easyhome.net*

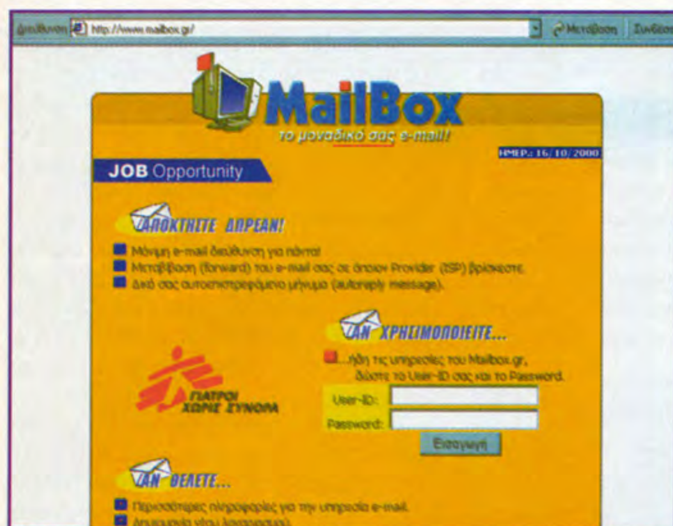
Δωρεάν: Το όνομα τα λέει όλα από μόνο του. Δυστυχώς, τεχνικές δυσκολίες στη σύνδεση κατά τη διάρκεια της έρευνας δεν μας επέτρεψαν να μάθουμε περισσότερα περί του τι προσφέρει η διεύθυνση αυτή στον Web master. *www.snow.icestorm.com/dorean/*



Ισως το καλύτερο freemail του ελληνικού domain. Με 6MB ελεύθερο χώρο για τα μηνύματά σας το Hellas Net ξεχωρίζει.



10MB χώρος για τις δικές σας δικτυακές σελίδες από τον Pathfinder.



Εντυπωσιακό και εύχρηστο το περιβάλλον του Mailbox.



Μπορεί να ζήλεψε τη δόξα του Mailcity του Lycos, αλλά με 3MB μόνο διαθέσιμα...

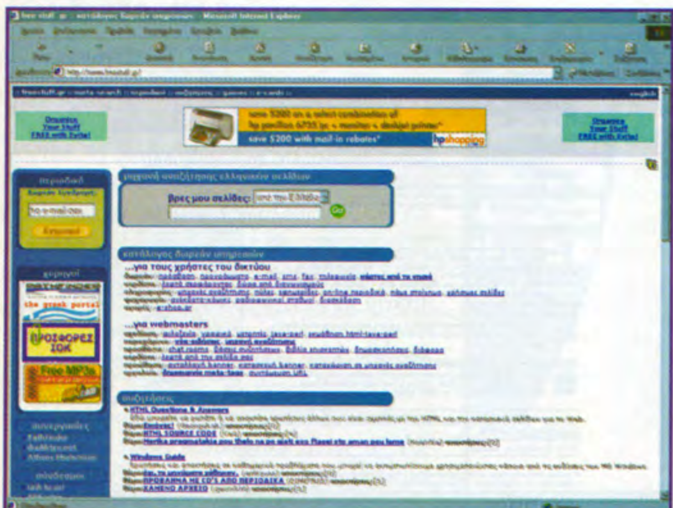
E-MAILS

Το δωρεάν e-mail είναι μία υπηρεσία που συναντάμε πολύ συχνά στο Internet, την οποία προσφέρουν σχεδόν όλα τα sites με περιεχόμενο σχετικό με το web Development. Στην Ελλάδα γνωρίζουμε όλοι τα πιο διάσημα free mails του εξωτερικού, όπως τα Hotmail, Mailcity, Freemail, που προσφέρονται κατά βάση από τα μεγάλα portals και όλες τις μηχανές αναζήτησης. Μία παρόμοια κατάσταση επικρατεί και στο ελληνικό domain, όπου οι βασικές πύλες προσφέρουν δωρεάν mail, όπως άλλωστε και διάφορες ελληνικές μηχανές αναζήτησης. Ωστόσο, υπάρχουν πολυάριθμες διευθύνσεις στο ελληνικό Internet των οποίων το περιεχόμενο είναι αποκλειστικά αυτό, δηλαδή να προσφέρουν δωρεάν χώρο και διεύθυνση mail στους επισκέπτες τους. Ενδεικτικά μερικά τέτοια sites είναι τα ακόλουθα:

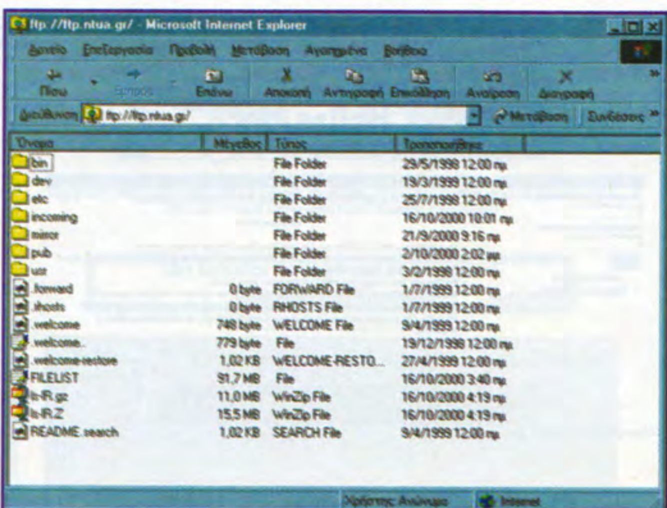
- **Hellas.net:** Ενα καλό στην εμφάνιση και τη λειτουργία mail, που προσφέρει υπερεπαρκή χώρο για τα μηνύματά σας (6MB). *mail.hellas.net*
- **Mail.gr:** Αρκετά λειτουργικό mail, με επαρκή χώρο 4MB για τα μηνύματά σας. *www.mail.gr*
- **Net Force:** Η Net Force πρωτοτυπεί δίνοντάς σας τη δυνατότητα να επιλέξετε την κατάληξη της διεύθυνσης του mail σας μεταξύ των τύπων: @vip.gr, @revolution.gr, @woman.gr, @computers.gr, @singles.gr, @shipping.gr, @netforce.gr και @adult.gr. Πέραν όμως αυτής της πρωτοτυπίας... ουδέν. *www.netforce.gr*
- **Free e-mail:** Οπως λέει και το όνομά του, δωρεάν e-mail, χωρίς τίποτε περισσότερο από τα βασικά. *www.grmail.i-p.com*
- **Mailbox:** Το εύχρηστο και καλοσχεδιασμένο interface, αλλά και η δυνατότητα auto reply κάνουν το Mailbox.gr να ξεχωρίζει. *www.mailbox.gr*
- **Mailcity:** Τη δόξα του δωρεάν e-mail με το όνομα Mailcity της Lycos search engine ζήλεψαν οι Ελληνες δημιουργοί. Μόνο όμως στο όνομα μοιάζει με το αντίστοιχο e-mail, καθώς ούτε τα 3MB του προσφερόμενου χώρου ούτε το φτωχό interface του προσφέρουν τίποτε ιδιαίτερο. *www.mailcity.gr*
- **Mailgate:** Αλλο ένα δωρεάν e-mail του συρμού, με μόνο ενδιαφέρον το συμπαθητικό... χρωματισμό του. *www.mailgate.gr*

FTP

Το FTP (File Transfer Protocol), δηλαδή το ιντερνετικό πρωτόκολλο μεταφοράς αρχείων, δεν είναι τίποτε άλλο παρά δικτυακός τόπος όπου είναι αποθηκευμένα αρχεία, με



Freestuff. Ανακαλύψτε όλες τις τζάμπα υπηρεσίες του ελληνικού και ξένου domain.



Αυτήν την εικόνα έχει ένα FTP. Μήπως σας θυμίζει τίποτε;

τρόπο ανάλογο με εκείνον οποιουδήποτε αποθηκευτικού μέσου, όπως ο σκληρός δίσκος, η δισκέτα ή το CD-ROM. Και εδώ υπάρχουν directories και sub-directories. Η διαφορά με τις περιοχές download πολλών sites είναι ότι στα FTP δεν υπάρχει κάποιο interface αναζήτησης ούτε δίνονται πληροφορίες για τα προγράμματα που περιλαμβάνονται στους καταλόγους. Πρέπει να γνωρίζετε τι θέλετε να κατεβάσετε και πού θα το βρείτε. FTP sites διαθέτουν οι διευθύνσεις κάποιων οργανισμών, κυρίως εκπαιδευτικών, καθώς και πολλοί ISPs, όπου αποθηκεύονται όλα τα απαραίτητα στους συνδρομητές freeware προγράμματα. Τέτοια FTP sites, ελεύθερα σε όλους τους χρήστες του Internet, διαθέτει το Εθνικό Μετσόβιο Πολυτεχνείο (ftp.ntua.gr), το Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης (ftp.auth.gr) και το Δημοκρίτειο Πανεπιστήμιο Θράκης (ftp.duth.gr).

ΔΙΑΦΟΡΑ

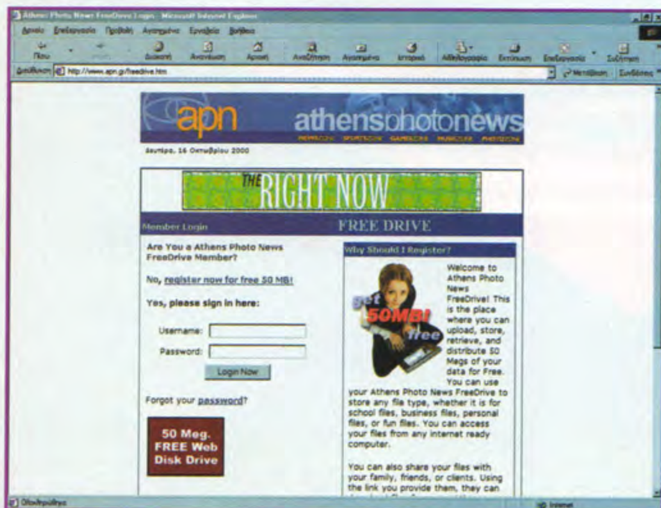
- **Freebyte (www.freebyte.gr):** Το απόλυτο site δωρεάν υπηρεσιών και εργαλείων, από free-mail έως δεκάδες προγράμματα εντελώς δωρεάν. Λειτουργικό και ενημερωμένο, θα φανεί χρήσιμο σε κάθε χρήστη του Internet.
- **APN.gr (www.apn.gr/freedrive.htm):** 50MB αποθηκευτικός χώρος στη διάθεσή σας δωρεάν, για να μετατρέψετε το Internet σε προσωπικό εναλλακτικό μέσο αποθήκευσης αρχείων.
- **GreekGarage (surf.to/greekgarage):** Γλαφυρός τίτλος ενός site με περιεχόμενο που αφορά στη δημιουργία και αναβάθμιση των προσωπικών σελίδων σας. Εργαλεία, στατιστικά στοιχεία και διάφορα χρήσιμα links αποτελούν μερικά από τα περιεχόμενα αυτής της διεύθυνσης.
- **@tip.gr (www.tip.gr):** Δεκάδες δωρεάν εργαλεία για τη δημιουργία προσωπικών σελίδων, αλλά και πολλά links με διευθύνσεις που παρέχουν δωρεάν υπηρεσίες, όπως Web hosting και e-mail service.
- **Ιστοσελιδοπληροφοριοδότης (www.hail.icestorm.com/istos/):** Αυτό το όνομα/σιδηρόδρομος ανήκει σε ένα θαυμάσιο site, που λειτουργεί ως μηχανή αναζήτησης δωρεάν εργαλείων και υπηρεσιών στο Internet.

Σίγουρα, όσοι έχετε πρόσβαση στο Δίκτυο, θα έχετε μπει να δείτε τι συμβαίνει στο forum του "PC Master" (www.pc-master.gr/forum), όπου οι αναγνώστες του περιοδικού συζητούν θέματα υπολογιστών αλλά και γενικότερου ενδιαφέροντος σε υψηλούς πολλές φορές τόνους.

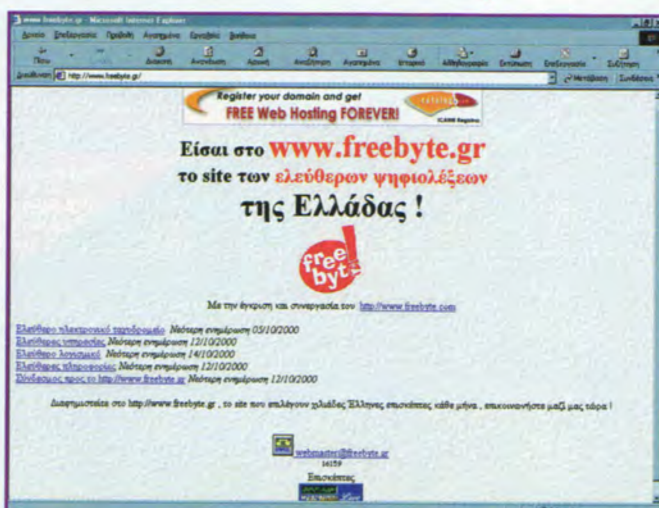
ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Στη σειρά αφιερωμάτων του "PC Master" στο ελληνικό Internet κάναμε μία προσπάθεια προσέγγισης της ελληνικής πραγματικότητας, απευθυνόμενοι κυρίως στους νέους χρήστες αλλά και σε εκείνους που ασχολούνται εδώ και κάποιο καιρό με το Internet και θα ήθελαν να διευρύνουν τους ορίζοντές τους σε ό,τι αφορά αυτή την ενασχόλησή τους.

Κλείνοντας, μπορούμε να βγάλουμε μερικά πρώτα συμπεράσματα σχετικά με το τι συμβαίνει στη χώρα μας, αλλά και το τι μέλλει γενέσθαι. Γενικά δεν παρατηρήσαμε κάποια διαφοροποίηση στην εικόνα του ελληνικού domain σε σχέση με τη διεθνή πραγματικότητα. Ο,τι προβλήματα μαστίζουν τον WWW, τα ίδια ακριβώς απαντώνται και σε αυτό το ελάχιστο τμήμα του, που λέγεται ελληνικό domain. Το χάος των άπειρων πληροφοριών που είναι διεσπαρμένες στο τεράστιο μέγεθος του Διαδικτύου και ο μηδενικός έλεγχος αυτών, οι κακοσχεδιασμένες, ελλιπείς και συχνά παραπλανητικές σελίδες με ύποπτο περιεχόμενο και η παντελής έλλειψη δομής που συναντάμε σε όλο το μήκος και το πλάτος του Παγκόσμιου Ιστού είναι παρόντα και στο ελληνικό κομμάτι του. Προσθέτοντας το γεγονός ότι η επαφή των Ελλήνων με το Internet είναι ενθουσιώδης μεν, αλλά σε αρκετά ερασιτεχνικό στάδιο για την ώρα, συμπεραίνουμε ότι το ελληνικό domain, πέραν των σημαντικών βημάτων προς τα εμπρός που πρέπει να γίνουν σε παγκόσμιο επίπεδο, έχει να κάνει τα δικά του επιπλέον βήματα μέχρι να φτάσει πολλά ξένα domains. Παρ' όλα αυτά, τα δείγματα είναι θετικά και όσο περνάει ο καιρός η κατάσταση βελτιώνεται με ραγδαίους ρυθμούς. Για ακόμη μία φορά ευχόμαστε να δοθεί περισσότερη προσοχή από την πολιτεία, η οποία πρέπει να δείξει το δρόμο στον τρόπο χρήσης του Internet, κυρίως στους νέους που πρόκειται να ασχοληθούν σοβαρά μαζί του στο μέλλον, γιατί το Διαδίκτυο αποτελεί ένα σημαντικότατο εργαλείο προόδου για την ανθρωπότητα, το οποίο στα χρόνια που έρχονται θα αναβαθμιστεί σε απαραίτητο αγαθό. PC



Περάστε μία βόλτα από το Freebyte για να αποκτήσετε τα ουκ ολίγα "καλούδια" που θα βρείτε εκεί εντελώς δωρεάν.



Δωρεάν αποθηκευτικός χώρος 60MB στο Internet για τα αρχεία σας από την Athens Photo News.

2 χρόνια στην κορυφή!



14,3%
ΗΛΙΚΙΕΣ 13-24

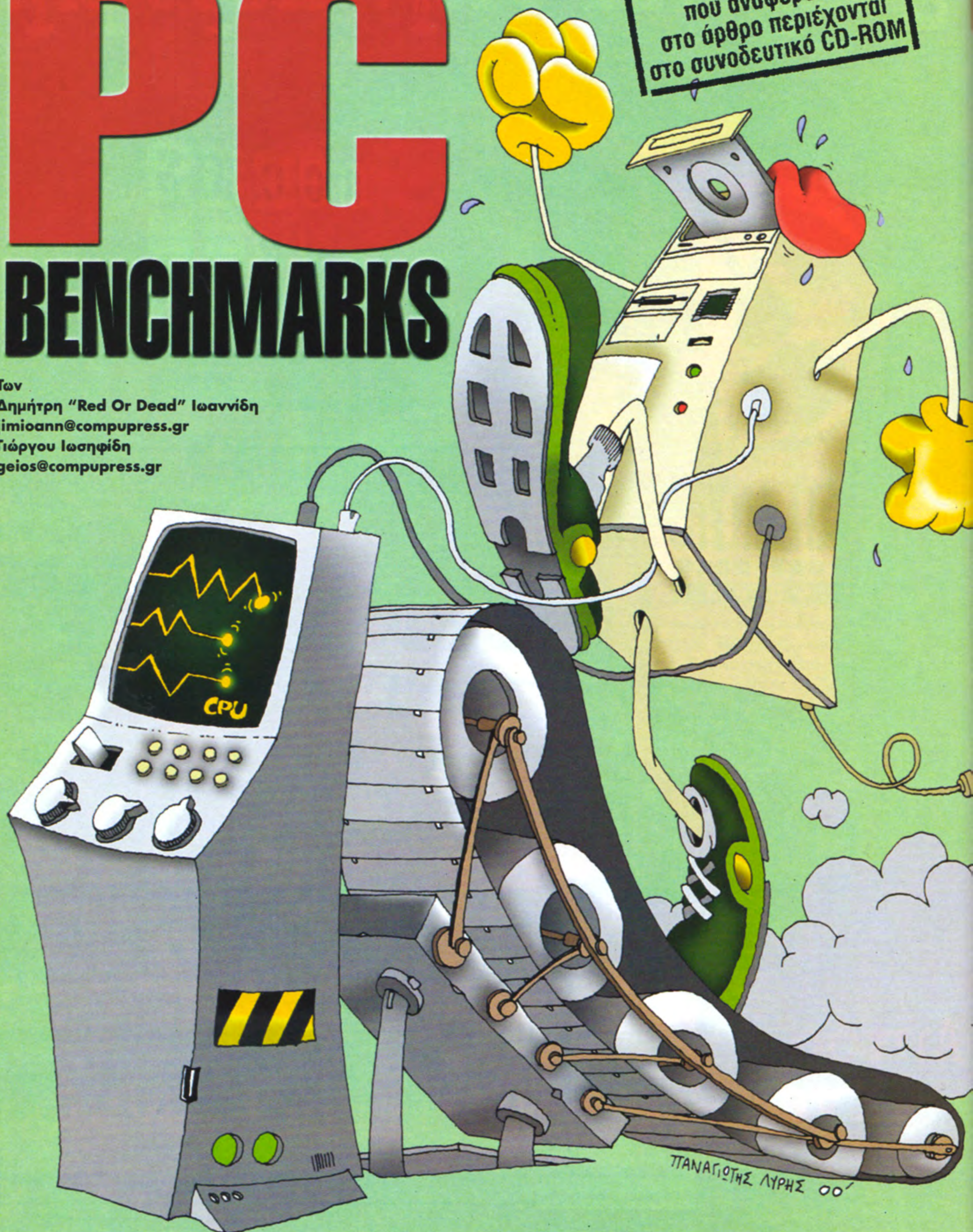
Αυτός είναι ο 1ος νεανικός σταθμός!

ΜΕΤΡΗΣΗ FOCUS-BARI - ΕΡΕΥΝΑ ΑΚΡΟΑΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑΣ ΡΑΔΙΟΦΩΝΟΥ ΑΘΗΝΑΣ 3-23/4 & 1/5-2/7/2000

PC BENCHMARKS

Των
Δημήτρη "Red Or Dead" Ιωαννίδη
jimioann@compupress.gr
Γιώργου Ιωσηφίδη
geios@compupress.gr

Τα προγράμματα που αναφέρονται στο άρθρο περιέχονται στο συνοδευτικό CD-ROM



Οι αριθμοί λένε πάντα την αλήθεια;

Υπάρχει μία άποψη που εκφράζεται κυρίως από τεχνολόγους και διασώτες των θετικών επιστημών, η οποία υποστηρίζει πως οι αριθμοί λένε πάντα την αλήθεια. Στον αντίποδα υπάρχουν ακόμα πολλοί ρομαντικοί που υποστηρίζουν πως οι αριθμοί μόνοι τους δεν σημαίνουν τίποτα και επικεντρώνονται στην αξία που περικλείει ο άνθρωπος ως οντότητα. Στον τομέα της πληροφορικής θα περίμενε κάποιος να επικρατεί σαφώς η πρώτη άποψη. Είναι όμως έτσι; Για να δούμε τι θα δούμε...

Τα benchmarking utilities είναι προγράμματα που έχουν άμεση αλληλεπίδραση με το hardware ενός PC και μπορούν να δώσουν πληροφορίες για τα επιμέρους στοιχεία του, αλλά και να βαθμολογήσουν τις επιδόσεις του. Κάθε πρόγραμμα χρησιμοποιεί ειδικούς αλγόριθμους και τεχνικές, έτσι ώστε να καθίσταται αυτόνομο και ανεξάρτητο από τα υπόλοιπα του χώρου. Αυτό με απλά λόγια σημαίνει πως, για να μπορέσουμε να συγκρίνουμε τις επιδόσεις δύο συστημάτων, θα πρέπει να χρησιμοποιήσουμε το ίδιο πρόγραμμα για benchmarks. Πολύς λόγος έχει γίνει επίσης για την αντικειμενικότητα των μετρήσεων. Ως κορυφαία benchmarking utilities εδώ και χρόνια θεωρούνται αυτά της εταιρείας Ziff Davis. Τα συγκεκριμένα προγράμματα αποτελούν το "δεξί χέρι" πολλών επαγγελματιών του χώρου, όπως είναι οι τεχνικοί, αλλά χρησιμοποιούνται ως επί το πλείστον και για τις μετρήσεις hardware εξαρτημάτων στα εργαστήρια των περιοδικών πληροφορικής. Παρ' όλα αυτά, εμείς στη συνέχεια αναλύουμε τις δυνατότητες επτά benchmarking utilities, εκ των οποίων τα έξι δεν είναι κατασκευής Ziff Davis. Πρόκειται γενικά για αξιόλογα εργαλεία, που, όπως θα έχετε τη δυνατότητα να διαπιστώσετε και μόνοι σας, είναι επίσης πολύ εύκολα στη χρήση και απευθύνονται σε όλους, ακόμα και στους μη ειδικούς. Κατά γενική ομολογία, οι συγκρίσεις μεταξύ δύο συστημάτων που πραγματοποιούνται με τη χρήση του ίδιου benchmark utility είναι αξιόπιστες. Εχοντας την ανωτέρω φράση στο μυαλό μας, ας επιχειρήσουμε να προσεγγίσουμε τα προγράμματα.

ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ

Μερικές από τις εφαρμογές ανταποκρίνονται καλύτερα σε παλαιότερα συστήματα, ενώ άλλες διαθέτουν πιο σύγχρονες τεχνικές και θα αποδώσουν πιο καλά σε υπολογιστές Celeron και άνω. Οι περισσότερες υποστηρίζουν benchmarks για όλα τα επιμέρους τμήματα του PC. Παρ' όλα αυτά, υπάρχουν τρεις

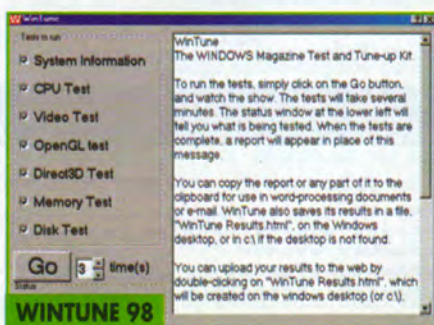


εξαιρέσεις εφαρμογών που ειδικεύονται σε πιο συγκεκριμένες μετρήσεις. Σκεφτήκαμε να ενσωματώσουμε και τα προγράμματα αυτά στη λίστα, καθώς πρόκειται για αξιόλογες και δοκιμασμένες λύσεις του χώρου που εξετάζουμε. Δοκιμάστε μερικά από αυτά για να δείτε ποιο ακριβώς ταιριάζει καλύτερα στο PC σας.

WinTune 98

http://www.tucows.gr

Το WinTune 98 είναι ένα απλούστατο πρόγραμμα benchmarks που εξετάζει επτά σημεία του υπολογιστή σας. Συγκεκριμένα, τεστάρει γενικότερα το σύστημα, τη CPU, την κάρτα γραφικών σας, τη μνήμη και το δίσκο. Επιπλέον, βαθμολογεί τις επιδόσεις του συστήματος σε OpenGL και Direct. Ολα γίνονται αυτόματα, απλώς με το πάτημα του πλήκτρου GO. Το WinTune σάς δίνει τη δυνατότητα να επαναλάβετε τη διαδικασία αρκετές φορές, για πιο αξιόπιστα αποτελέσματα. Μετά το πέρας των benchmarks, δημιουργείται στο Desktop ένα html αρχείο που περιέχει έναν κατάλογο με τα αποτελέσματα των tests. Γενικά, πρόκειται για ένα εύχρηστο και γρήγορο benchmark utility. Να σημειώσουμε εδώ πως κυκλοφορεί και μία έκδοση του WinTune με τον κωδικό 2.0, που προορίζεται για παλαιότερα συστήματα υπολογιστών που "τρέχουν" υπό τα Windows 3.11.

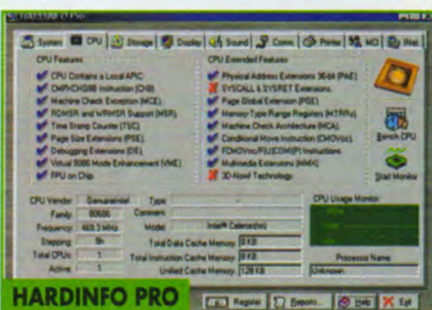


WINTUNE 98

HardInfo Pro

http://www.usro.net

Πρόκειται για ένα πολύ εντυπωσιακό πρόγραμμα, που είναι όμως δοκιμαστική έκδοση 14 ημερών. Οπως δηλώνει και το όνομά του, το

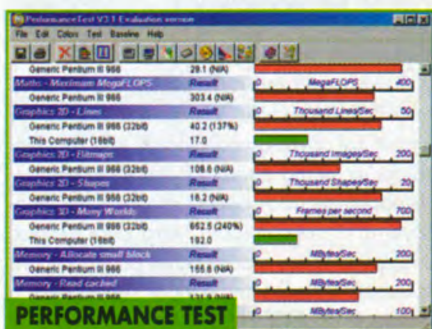

HARDINFO PRO

HardInfo είναι, εκτός από ένα έκτακτο benchmarking utility, και ένα εργαλείο που δίνει πληροφορίες για τη σύνθεση του PC. Οι λεπτομέρειες που παρέχονται από το πρόγραμμα στο συγκεκριμένο τομέα είναι εντυπωσιακές. Το κεντρικό Interface του HardInfo Pro χωρίζεται σε εννέα καρτέλες, από τις οποίες μπορούμε να πάρουμε πληροφορίες για ξεχωριστά τμήματα του συστήματός μας. Κάθε καρτέλα περιλαμβάνει επιπλέον επιλογές για benchmarks, που είναι σχετικές με το περιεχόμενό της. Οι καρτέλες δίνουν πληροφορίες και μετρήσεις ακόμα και για εκτυπωτές και κάρτες δικτύου. Γενικότερα, το πρόγραμμα προδιαθέτει το χρήστη θετικά, χάρη στο καλαίσθητο και λειτουργικό interface του. Μία από τις καλύτερες επιλογές σας όσον αφορά στα προγράμματα που παρουσιάζουμε.

Performance Test

http://www.passmark.com/

Η πρώτη εικόνα που δίνει το Performance Test στο χρήστη δεν είναι και η καλύτερη δυνατή. Αυτό συμβαίνει γιατί το κεντρικό interface


PERFORMANCE TEST

Η ΓΝΩΜΗ ΕΝΟΣ ΕΙΔΙΚΟΥ

Οταν μου ανέθεσαν το παρόν άρθρο, σκέφτηκα πως θα ήταν καλό να ζητήσω από το συνάδελφο και υπεύθυνο του τμήματος Hardware του "αδελφού" περιοδικού "Computer Για Ολους" Γιώργο Ιωσηφίδη να μας πει τη γνώμη του για τα benchmarking utilities και τη χρησιμότητά τους. Ο Γιώργος χρησιμοποιεί πολύ συχνά τέτοιου είδους utilities για να συγκρίνει μηχανήματα ή επιμέρους hardware εξαρτήματα. Για να αποσπάσω τις γραμμές που ακολουθούν από τον Γιώργο, χρειάστηκαν οκτώ τηλεφωνήματα στο σταθερό του, επτά e-mails, οκτώ μηνύματα στο κινητό του, τρία σήματα καπνού, τέσσερα ταχυδρομικά περιστέρια, δύο επισκέψεις στο σπίτι του, 15.000 δρχ. και η προσωπική μου επιβεβαίωση πως θα μπει το όνομά του πρώτα από το δικό μου στο άρθρο. Τελικά, κατάφερα να τον πείσω. Για να δούμε, λοιπόν, τι μας είπε ο Γιώργος:

"Τα benchmarks είναι ορισμένα προγράμματα που τεστάρουν και μετράνε τις επιδόσεις ενός συστήματος κατά τη διεκπεραίωση μίας μεγάλης και πολύ καλά ορισμένης ρουτίνας 'εργασιών'. Συνήθως χρησιμοποιούνται για να προβλέπουν την απόδοση ενός άγνωστου συστήματος ή υποσυστήματος υπολογιστή, σε σχέση με κάποιο πρότυπο σύστημα του οποίου γνωρίζουμε τις επιδόσεις. Ετσι, μπορούν να χρησιμοποιούνται και ως διαγνωστικά εργαλεία. Συνήθως όμως τα benchmarks χρησιμοποιούνται για την αξιολόγηση της απόδοσης ενός συστήματος ή περιφερειακού και αποτελούν σημαντικό παράγοντα για την ενδεχόμενη αγορά τους από το χρήστη. Στις περισσότερες των περιπτώσεων τα benchmarks μετράνε τις επιδόσεις ενός συστήματος στα γραφικά, στους πολύπλοκους μαθηματικούς υπολογισμούς κ.ά. Κάθε παράγοντας που μπορεί να ενδιαφέρει το χρήστη πρέπει να μετρηθεί και να αξιολογηθεί. Τα synthetic benchmarks είναι τα πιο διαδεδομένα και από τα καλύτερα στον κόσμο, τα οποία χρησιμοποιεί και το περιοδικό μας, τα προγράμματα της Ziff Davis. Είναι ιδιαίτερα εύκολα στη χρήση τους και αρκετά 'πολυπρόσωπα', ώστε να μπορούν να αξιολογήσουν και το παραμικρό υποσύστημα του υπολογιστή πέρα από τη γενική απόδοσή του. Τα προγράμματα της Ziff Davis αποτελούν ίσως τα πιο αξιόλογα και αξιόπιστα benchmarks αυτή τη στιγμή και χρησιμοποιούνται από τα περισσότερα περιοδικά και hardware sites στον κόσμο. Φυσικά, υπάρχουν και άλλα benchmarks που χρησιμοποιούμε στο περιοδικό ανάλογα με την περίσταση. Ετσι, χρησιμοποιούμε συγκεκριμένα benchmarks για συγκεκριμένα υποσυστήματα που θέλουμε να αξιολογήσουμε ή να συγκρίνουμε με κάποια άλλα. Για παράδειγμα, για την αξιολόγηση της απόδοσης ενός CD-ROM drive, χρησιμοποιούμε το CD WinBench 99 της Ziff Davis, το CD Speed 99 κ.ά. Για τις κάρτες γραφικών επίσης αλλά και για τους επεξεργαστές χρησιμοποιούμε, φυσικά, το 3D Winbench 99 και Content Creation, το 3D Mark 2000 (Direct 3D), αλλά και διάφορα δημοφιλή παιχνίδια που λειτουργούν ως benchmarks, όπως το Quake III (παλιότερα το Quake II), για να αξιολογήσουμε την απόδοση της κάρτας ή του υπολογιστή γενικά στο OpenGL API, το Expendable για το Direct 3D API και παλαιότερα το UNREAL για το Glide API της 3dfx. Φυσικά, κάποια από τα benchmarks εκμεταλλεύονται πλήρως τα χαρακτηριστικά συγκεκριμένων επεξεργαστών ή καρτών γραφικών ή άλλων υποσυστημάτων και αυτό δυσαρεστεί κάποιους, μεταξύ αυτών και εμάς. Για παράδειγμα, το 3D Mark 2000 χρησιμοποιούσε (και ακόμα χρησιμοποιεί) μία ρουτίνα που εκμεταλλευόταν το Transform & Lightning των καρτών της nVIDIA (τότε δεν είχε βγει η Radeon της ATI), με αποτέλεσμα να παίζει μεγάλο ρόλο στο τελικό αποτέλεσμα υπέρ τους. Οι προγραμματιστές και δημιουργοί του 3D Mark 2000 θέλησαν να προσθέσουν αυτή τη ρουτίνα ακόμα και αν ο υπόλοιπος ανταγωνισμός δεν χρησιμοποιούσε το T&L στις υλοποιήσεις του. Φυσικά, είχαν προβλέψει μια επιλογή στο πρόγραμμα για απενεργοποίηση του T&L, αλλά τι να το κάνεις; Κανείς, όσο και αν ψάξαμε στο Internet, δεν έτρεχε το benchmark με απενεργοποιημένο το T&L. Φυσικά, δεν πιστεύουμε ότι οι δημιουργοί του 3D Mark 2000 έκρυβαν κάποιο δόλο σε αυτή την ενέργειά τους, ίσως το μόνο που ήθελαν ήταν να κρατήσουν το πρόγραμμά τους στην κορυφή της τεχνολογίας και μέσα στην επικαιρότητα για μεγάλο χρονικό διάστημα. Ωστόσο πώς να αξιολογήσεις σωστά τις κάρτες γραφικών με αυτό το benchmark, όταν οι μοναδικές που χρησιμοποιούν T&L είναι οι κάρτες της nVIDIA; Υπάρχουν, λοιπόν, και παραπονεμένοι σε αυτή τη διαδικασία του benchmarking. Στο περιοδικό, παρ' όλα αυτά, προσπαθούμε να είμαστε όσο το δυνατόν πιο αντικειμενικοί, με κύριο και πρωταρχικό σκοπό τη σωστή πληροφόρηση του αναγνώστη."

της εφαρμογής αποτελείται από ένα λευκό παράθυρο, με τα κλασικά windows pull down menus στην κορυφή του. Αργότερα διαπιστώνουμε πως το λευκό μέρος του παραθύρου γεμίζει από τις γραφικές παραστάσεις και τα διαγράμματα των benchmarks. Τα διαγράμματα είναι πολύ όμορφα, διαθέτουν ποικιλία χρωμάτων και προσθέτουν πάρα πολύ στην όλη αισθητική του προγράμματος. Τα διαθέσιμα benchmarks είναι αρκετά και περιλαμβάνουν πολλά tests για κάθε τμήμα του υπολογιστή. Μία καινοτομία του Performance Test είναι το γεγονός πως διαθέτει baselines. Πρόκειται για τύπους και μοντέλα υπολογιστών που προσφέρονται ως μέτρο σύγκρισης και εξαγωγής συμπερασμάτων όσον αφορά στο δικό σας υπολογιστή. Η συγκεκριμένη λίστα είναι πλήρως ενημερωμένη και περιλαμβάνει μερικά από τα τελευταία μοντέλα της αγοράς, όπως είναι ο Pentium III στα 900 MHz. Η καινοτομία έγκειται στο γεγονός πως έχουμε τη δυνατότητα να "κατεβάσουμε" καινούριες updated λίστες με καινούρια μοντέλα από το official site της εταιρείας. Αν διαθέτετε υπολογιστή σχετικά καινούριας τεχνολογίας, μην παραλείψετε να δείτε οπωσδήποτε το πρόγραμμα.

Cli Bench MK III S.M.P.

http://www.ncpro.com

Αν απογοητευτήκατε από το λευκό παράθυρο του Performance Test, εδώ τα πράγματα είναι ακόμα χειρότερα. Στο ίδιο στιλ το κεντρικό παράθυρο και αυτού του προγράμματος, με το λευκό να δεσπόζει στο μεγαλύτερο μέρος του και τα κλασικά pull down menus στην κορυφή. Το Cli Bench ειδικεύεται στη μέτρηση των επιδόσεων της CPU, για το benchmarking της οποίας χρησιμοποιεί επτά διαφορετικά tests. Η δεύτερη χρήση του έχει να κάνει με το benchmarking των δίσκων του συστήματος. Το πρόγραμμα δεν χρησιμοποιεί καθόλου γραφικά, ενώ τα αποτελέσματα των μετρήσεων

CliBench Mk III SMP 0.7.10

File Test Options Info

	this computer	other computer	pe
Whetstone	240	n/a	MFLOPS
Eight queens problem	1445	n/a	pps
Number crunch	32458	n/a	k ops
Floating point	2933	n/a	k ops
Memory throughput	50640	n/a	kB/sec

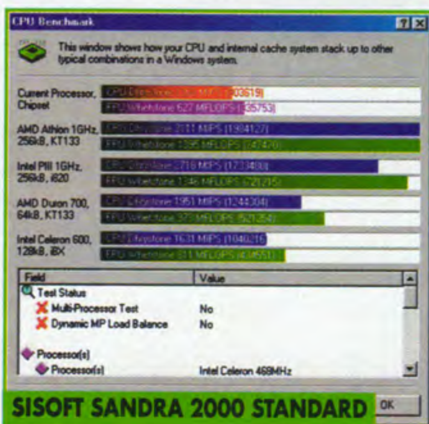
CLI BENCH MK III S.M.P.

αναγράφονται στην οθόνη σας με απλό κείμενο. Υπάρχει επιπλέον η επιλογή "compare", που συγκρίνει τις αποδόσεις δύο μηχανημάτων, τα οποία όμως πρέπει να έχουν μετρηθεί από το ίδιο το πρόγραμμα και οι μετρήσεις να έχουν αποθηκευτεί στο ειδικό format αρχείων που αυτό χρησιμοποιεί. Αν ενδιαφέρεσθε για την ακριβή απόδοση του επεξεργαστή, το πρόγραμμα σας προτείνεται ανεπιφύλακτα. Σε αντίθετη περίπτωση, προτιμήστε κάτι πιο εύχρηστο και με μεγαλύτερο πλήθος επιλογών.

SiSoft Sandra 2000 Standard

http://www.sisoftware.co.uk/sandra
http://www.sisoftware.demon.co.uk/sandra

Το Sandra είναι μάλλον η καλύτερη από τις εφαρμογές που είδαμε. Είναι ένα από τα πιο γνωστά προγράμματα στο χώρο, κάτι που δεν συμβαίνει καθόλου τυχαία. Λειτουργεί είτε ως System Information utility είτε, φυσικά, ως benchmarking utility. Το Sandra κάνει χρήση των modules, που είναι ξεχωριστά μεταξύ τους tests, για διαφορετικά τμήματα του υπολογιστή. Είναι αναμφισβήτητα το πιο πλήρες στο συγκεκριμένο τομέα, καθώς περιλαμβάνει μετρήσεις για τα πάντα και, όταν λέμε "τα πάντα", το εννοούμε. Δυστυχώς, μερικά από αυτά τα modules δεν είναι διαθέσιμα στην έκδοση Standard που προσφέρεται δωρεάν. Για την απόκτησή τους θα χρειαστεί να αναβαθμίσετε την παρούσα έκδοση στην Professional Version του Sandra, έναντι φυσικά χρηματικού αντιτίμου. Δίνεται ακόμα η δυνατότητα να "κατεβάσετε" καινούρια modules από το Internet, αν και τα υπάρχοντα της standard version είναι υπεραρκετά για να σχηματίσετε μια πλήρη άποψη για τον υπολογιστή σας και τις δυνατότητές του. Περιλαμβάνονται ακόμα λίστες με μοντέλα υπολογιστών για σύγκριση, οι οποίες είναι άκρως ενημερωμένες με όλα τα τελευταία μοντέλα. Συναντάτε εδώ ακόμα και τον Athlon της AMD στο 1GHz. Τα αποτελέσματα των μετρήσεων παρουσιάζονται με πολύχρωμες

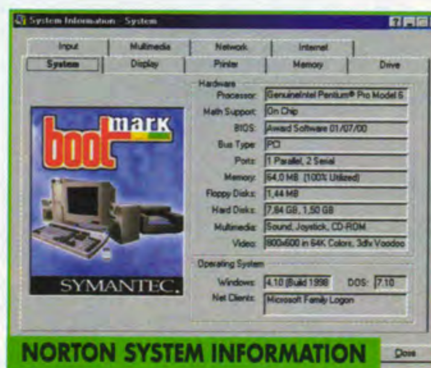

SISOFT SANDRA 2000 STANDARD

μπάρες, και πάντα σε σύγκριση με άλλα μοντέλα PC. Αν πρέπει να δείτε μόνο ένα από τα προγράμματα που προτείνουμε, φροντίστε αυτό να είναι το Sandra!

Norton System Information

http://www.tweakfiles.com/benchmark/

Το πασίγνωστο System Information, που περιέχεται στα Norton Utilities, μπορείτε να το προμηθευτείτε και ως standalone εφαρμογή. Πρόκειται κυρίως για ένα πρόγραμμα που δίνει πληροφορίες για τον υπολογιστή σας και τα επιμέρους τμήματά του, ενώ διαθέτει και μερικές benchmarking ιδιότητες. Συγκεκριμένα, παρέχει τη δυνατότητα μέτρησης των γενικότερων επιδόσεων του συστήματος, αλλά και των σκληρών δίσκων ειδικότερα. Οι καρτέλες που συμπεριλαμβάνει το πρόγραμμα είναι πολύ περισσότερες, αλλά περιέχουν μόνο πληροφορίες και όχι benchmarks. Τα αποτελέσματα των δύο ειδών μετρήσεων (system


NORTON SYSTEM INFORMATION

overall και hard disk) παρουσιάζονται με την μορφή τρισδιάστατων ραβδογραμμάτων. Υπάρχει ακόμα μία υποτυπώδης σύγκριση με άλλα μοντέλα υπολογιστών, αλλά δεν μπορεί να θεωρηθεί αξιόπιστη, καθώς τα προσφερόμενα προς σύγκριση συστήματα είναι πολύ παλιά. Σίγουρα, η συγκεκριμένη έκδοση του Norton System Information χρειάζεται αναβάθμιση, αφού δεν ανταποκρίνεται σε καμιά περίπτωση στο μεγάλο όνομα της Symantec που φέρει.

Audio WinBench 99

http://www.zdbop.com

Θα πρωτοτυπήσουμε κλείνοντας τον κατάλογο των benchmarking utilities με μία εφαρμογή που ειδικεύεται στο audio benchmarking του συστήματός μας. Θεωρούμε πως το πρόγραμμα είναι πολύ αξιόλογο, καθώς προέρχεται από μία εταιρεία με παράδοση στο χώρο (Ziff Davis). Αυτός είναι και ο λόγος για τον οποίο ρισκάρουμε την παρουσία του σε αυτό το άρθρο, με την ελπίδα να μη θεωρηθεί ως παρείσακτο από μέρους σας λόγω του ειδικού αντικείμενου με το οποίο καταπιάνεται. Επίσης, μην παραλείψετε να δείτε τη σελίδα του προγράμματος, καθώς εκεί μπορείτε να βρείτε επιπλέον πολλά ενδιαφέροντα προγράμματα. Το Audio WinBench περιλαμβάνει πολλά options, τα οποία όμως αφορούν σε



AUDIO WINBENCH 99

συγκεκριμένες μετρήσεις για τον ήχο. Διαθέτει οδηγό σωστής τοποθέτησης των ηχείων στο χώρο με βάση την ακουστική απόδοσή τους, υποστηρίζει όλες τις καινούριες τεχνολογίες, ακόμα και συστήματα με πάνω από δύο ηχεία, πραγματοποιεί μετρήσεις σε πλειάδα συχνοτήτων και ακουστικών φασμάτων και πολλά άλλα. Γενικότερα, εντυπωσιαστήκαμε πάρα πολύ από τη χρήση του. Είναι σίγουρα κάτι το διαφορετικό, που αξίζει να δείτε.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Τελικά, οι αριθμοί λένε πάντα την αλήθεια; Να με συγχωρήσουν οι ρομαντικοί αναγνώστες του περιοδικού, αλλά στην περίπτωσή μας αυτό ισχύει. Οι υπολογιστές είναι μηχανήματα που έχουν δημιουργηθεί με βάση μαθηματικούς κανόνες, η λειτουργία τους βασίζεται στο δυαδικό σύστημα αρίθμησης, οπότε το παραπάνω συμπέρασμα μάλλον ήταν αναμενόμενο. Επαναλαμβάνουμε πως, για να είναι αξιόπιστες οι συγκρίσεις μεταξύ υπολογιστών, πρέπει να πραγματοποιηθούν όλες με το ίδιο πρόγραμμα. Δεν έχει σημασία ποιο είναι αυτό, αρκεί να είναι το ίδιο. Τώρα θα ξέρετε ποιος, επιτέλους, έχει το καλύτερο μηχάνημα στην παρέα. Απλώς "τρέξτε" το αγαπημένο σας benchmark utility σε όλα τα "διαγωνιζόμενα" μηχανήματα και βγάλετε τα συμπεράσματά σας. Αν τα εξαγόμενα αποτελέσματα δεν σας ικανοποιήσουν, ίσως να είναι καιρός για εκείνη την αναβάθμιση που συνεχώς αναβάλλετε. Τώρα έχετε, επιτέλους, χειροπιαστές αποδείξεις για να το πράξετε...

Flight Simulators

Ιπτάμενοι και... τζέντλεμεν!



Ηρθε η ώρα να κατακτήσετε τους virtual αιθέρες

Του Μανώλη Φουρνιστάκη
mafg13@compupress.gr

Από τα αρχαία χρόνια, ο άνθρωπος ατένιζε με θαυμασμό το απέραντο του ουρανού. Επειδή τότε ήταν το μόνο στοιχείο το οποίο δεν είχε δαμάσει, έπλαθε διάφορους μύθους σχετικά με αυτό. Οι προσπάθειες του ανθρώπου για την κατάκτηση των αιθέρων ξεκινούν και αυτές από τα αρχαία χρόνια, με χαρακτηριστικότερο παράδειγμα το μύθο(;) του Δαίδαλου και του Ικαρου, για να φτάσουμε στη σημερινή εποχή, όπου όχι μόνο έφτασε ως τα σύννεφα, αλλά τα ξεπέρασε, βγαίνοντας στο αχανές διάστημα.

Πότε ο άνθρωπος τα κατάφερε και έθεσε τις βάσεις για να φτάσουμε ως εδώ; Η πρώτη επιτυχημένη απόπειρα πτήσης έγινε στις 21 Νοεμβρίου 1783, όταν ο Ζαν Φρανσουά Πιλάτρ ντε Ροζιέ και ο μαρκήσιος ντ' Αρλάντ πέταξαν με ένα αερόστατο των αδελφών Μοντγκολφιέρ. Εκτοτε, έγιναν κι άλλες πτήσεις με αερόστατα, αλλά και δοκιμές με σκάφη με μηχανική ώθηση, όπως αυτή του Κλεμέντ Αντέρ το 1890, το σκάφος του οποίου όμως δεν είχε δυνατότητες ελέγχου. Το 1900 ο Φέρντιναντ Ζέπελιν δημιούργησε το άκαμπτο πηδαλιούχο αερόστατο, το οποίο πήρε το όνομά του και χρησιμοποιήθηκε ευρέως κατά τον Α' Παγκόσμιο Πόλεμο αλλά και αργότερα ως επιβατηγό.

Η 17η Δεκεμβρίου, όμως, είναι εκείνη η μέρα η οποία θα σηματοδοτήσει τη γέννηση του σύγχρονου αεροπλάνου. Τούτο διότι οι αδελφοί Ράιτ εκτελούν την πρώτη επανδρωμένη πτήση συσκευής βαρύτερης του αέρα με μηχανική προώθηση. Ο κόσμος δεν έμεινε ασυγκίνητος από αυτήν την εξέλιξη και άρχισε να τελειοποιεί αυτή τη συσκευή. Φτάσαμε στον Α' Παγκόσμιο Πόλεμο και το αεροπλάνο εξελίχθηκε σε πολύ βασικό εργαλείο για την έκβαση του πολέμου αυτού. Οι τεχνολογίες στα αεροσκάφη χρόνο με το χρόνο εξελίσσονταν, φτάνοντας στον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο, όπου αποδείχθηκε πως ο έχων τον έλεγχο των αιθέρων, είναι αυτός που έχει περισσότερες πιθανότητες να κερδίσει τον πόλεμο. Φυσικά, το αεροπλάνο δεν εξελίχθηκε μόνο ως στρατιωτικό μέσο, αλλά και ως εμπορικό και πλέον οι μετακινήσεις έγιναν πολύ πιο γρήγορες.

Και μόνο η ιδέα να βρεθεί κάποιος εκεί όπου μόνο τα πουλιά μπορούσαν να πετάξουν, σίγουρα σαγηνεύει πολλούς ανθρώπους, μεταξύ των οποίων και ο γράφων. Αν και επαγγελματικά δεν μπόρεσα να ασχοληθώ ποτέ με την αεροπορία, κατάφερα, μέσα από τα περιοδικά του ειδικού Τύπου, να παρακολουθώ τις εξελίξεις σχετικά με αυτήν. Η πληροφορική, όμως, έδωσε σε μένα, όπως και σε όσους θέλουν να ασχοληθούν με το αντικείμενο, τη δυνατότητα να πετάξω virtually και να γίνω, έστω μέσω των ηλεκτρονικών σημάτων, πιλότος, είτε σε μαχητικά είτε σε επιβατηγά αεροσκάφη. Φυσικά, κάτι τέτοιο επιτυγχάνεται μέσω των αεροπορικών προσομοιωτών ή εξομοιωτών, αν προτιμάτε, - αγγλιστί flight simulators. Τι είναι όμως, τελικά, αυτή η κατηγορία παιχνιδιών;

ΤΙ ΕΣΤΙ FLIGHT SIMULATOR;

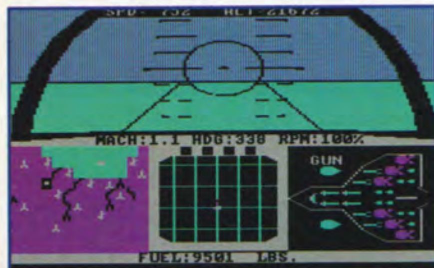
Ενα flight sim δεν είναι τίποτα άλλο από ένα πρόγραμμα ή, αν θέλετε, ένα παιχνίδι, το οποίο προσομοιώνει στην οθόνη του υπολογιστή μας μία πραγματική πτήση ή τουλάχιστον προσπαθεί να την αποτυπώσει όσο πιο πιστά γίνεται. Κάποιοι τίτλοι έχουν επιτύχει υψηλά ποσοστά προσομοίωσης και συνήθως αυτοί είναι και οι πιο δύσκολοι ως προς το χειρισμό τους. Κάποιοι άλλοι δεν πετυχαίνουν καλή προσομοίωση και, τελικά, φαντάζουν περισσότερο ως action games.

Γιατί έχει σημασία ένα flight sim να χαρακτηρίζεται από υψηλό ρεαλισμό; Διότι, πολύ απλά, όταν ένα flight sim δεν μεταφέρει τις πραγματικές συνθήκες μίας πτήσης ή μίας μάχης, τότε δεν είναι flight sim. Οταν κάποιος, παίζοντας ένα παιχνίδι, βρίσκεται μέσα σε ένα κόκπιτ και το μόνο που κάνει είναι να πυροβολεί, χωρίς να έχει να σκεφτεί αν θα του τελειώσουν τα πυρομαχικά, χωρίς να προσέχει την ταχύτητά του, με μόνη έγνοια απλώς να ρίχνει, τότε αυτό μάλλον action θεωρείται παρά sim.

Ενα λεπτομερές flight sim χαρακτηρίζεται από αυτή καθ' εαυτή τη λεπτομέρεια των οργάνων. Οταν ο χρήστης έχει να ρυθμίσει συχνότητες επικοινωνίας, ρυθμίσεις ραντάρ, το αν θα ανιχνεύει σε μεγάλη ακτίνα ή αν θα κάνει σάρωση μόνο για στόχους εδάφους ή αν θα ενεργοποιεί το laser για συγκεκριμένο αριθμό όπλων και άλλα πολλά, σίγουρα το sim αυτό πλησιάζει πιο πολύ στην πραγματικότητα. Αλλά δεν είναι μόνο αυτό το σημείο από το οποίο θα χαρακτηριστεί λεπτομερές και ρεαλιστικό. Τα πτητικά χαρακτηριστικά του εκάστοτε αεροσκάφους και η διάδρασή του με τους νόμους της φυσικής είναι ένα άλλο πολύ βασικό στοιχείο σε ένα flight sim, με άλλες λέξεις αυτό που λέμε μοντέλο πτήσης. Ο χειρισμός είναι επίσης ένας παράγοντας που καθορίζει το ποσοστό ρεαλισμού και προσομοίωσης ενός τέτοιου τίτλου. Σίγουρα, τίτλοι με πολύπλοκο χειρισμό είναι πιο ρεαλιστικοί, από την άλλη όμως υπάρχουν τίτλοι με λιγότερο πολύπλοκο χειρισμό, οι οποίοι διατηρούν υψηλό ποσοστό προσομοίωσης, όπως το Crimson Skies, το οποίο έχει ανεπτυγμένα άλλα χαρακτηριστικά, όπως το μοντέλο πτήσης του.

Εκεί όπου επίσης πρέπει να δίνεται βάρος για ένα ολοκληρωμένο flight sim είναι ο σχεδιασμός των αποστολών. Στις σύγχρονες αεροπορικές μάχες απαιτείται μία ολόκληρη διαδικασία μέχρι την εκπλήρωση μίας αποστολής, από τη χάραξη των waypoints και την τροχοδρόμηση μέχρι και τη στόχευση. Συνήθως οι μάχες δεν διαρκούν παραπάνω από λίγα λεπτά και περισσότερη ώρα χρειάζεται η μετάβαση στο θέατρο επιχειρήσεων και η απομάκρυνση από αυτό.

Οι δύο τίτλοι οι οποίοι αποτελούν τα απόλυτα παραδείγματα αεροπορικών προσομοιωτών δεν είναι άλλοι από το Falcon 4.0 και τη σειρά Microsoft Flight Simulator. Το μεν πρώτο θέλει πολλή εξάσκηση για να καταφέρει ο χρήστης να το χειριστεί - μόνο για να κάνει βομβαρδισμό, απαιτείται μια σειρά διαδικασιών. Η λεπτομέρεια στο χειρισμό σε όλους σχεδόν τους τομείς (χειρισμός όπλων, μοντέλο πτήσης, επι-



Το κόκπιτ του F-15 Strike Eagle I εν έτει 1984.

κοινωνίες, ηλεκτρονικά κ.λπ.) είναι πολύ υψηλή, ενώ κάτι ανάλογο ισχύει και για το Flight Simulator. Μόνο που σε αυτήν την περίπτωση έχουμε να κάνουμε με επιβατηγά και όχι με πολεμικά μοντέλα. Τα αεροσκάφη αυτά και ο τρόπος με τον οποίο καλείσθε να τα χειριστείτε είναι πιστά αντίγραφα των πραγματικών. Μιλάμε για απόλυτη προσομοίωση. Δεν είναι τυχαίο, μάλιστα, ότι το ναυτικό των ΗΠΑ, αλλά και διάφορες σχολές πιλότων στη χώρα αυτή χρησιμοποιούν το Flight Simulator ως εργαλείο εξάσκησης. Μάλιστα, για το σκοπό αυτό έχει κυκλοφορήσει και Pro έκδοση, που απευθύνεται σε πιλότους.

Το μειονέκτημα σε ένα flight sim με εξαιρετικά υψηλό ποσοστό προσομοίωσης είναι ότι απωθεί χρήστες που δεν έχουν τόσο έντονη αγάπη για τα αεροπλάνα και προτιμούν παιχνίδια που θα τους προσφέρουν πιο άμεση δράση. Φυσικά, υπάρχουν sims που συνδυάζουν ρεαλισμό και δράση, όπως τα WWII Fighters της Jane's, Fighters Anthology, Apache Havoc, Crimson Skies και το Flight Combat Simulator της Microsoft. Βέβαια, κάπου μειώνεται το ποσοστό προσομοίωσης όταν αυξάνεται η δράση, αλλά, όπως και να το κάνουμε, δεν είμαστε πιλότοι αλλά απλοί gamers, οπότε οι περισσότεροι από εμάς επιθυμούμε το κάτι παραπάνω της δράσης σε ένα flight sim. Να έχετε υπόψη σας ότι συνήθως οι τίτλοι που έχουν ως θέμα αεροπλάνα των Α' και Β' Παγκοσμίου Πολέμου έχουν συνήθως λιγότερο πολύπλοκο χειρισμό και πολύ περισσότερη δράση, καθότι τα αεροσκάφη αυτά δεν είχαν τόσο ανεπτυγμένα ηλεκτρονικά συστήματα όσο τα σύγχρονα.

Δεν θα πρέπει όμως να παραβλέψουμε και τα λεγόμενα space combat simulations, τα οποία, όπως μαρτυρά και η κατηγορία τους, έχουν να κάνουν με διαστημόπλοια και μάχες στο διάστημα. Φυσικά, εδώ δεν μπορούμε να μιλάμε για ρεαλισμό, μια και δεν έχει φθάσει η ανθρωπότητα στο σημείο να ταξιδεύει στους γαλαξίες του διαστήματος. Από την άλλη, όμως, δεν παύει να υπάρχει προσπάθεια προσομοίωσης μίας πτητικής κατάστασης, μέσα σε ένα κόκπιτ, με μία ακολουθία διαδικασιών ανάλογη με αυτήν στα flight sims και γενικότερα campaigns και αποστολές στη φιλοσοφία των μαχητικών αεροσκαφών. Γι' αυτό τα εν λόγω παιχνίδια χαρακτηρίζονται ως simulators.

Μέσα από αυτές τις σελίδες θα αποπειραθούμε να σας δείξουμε το δρόμο για ένα ευχάριστο gaming στα flight sims, ούτως ώστε να αισθάνεστε πιο άνετα όταν έχετε μπροστά σας ένα τεράστιο εγχειρίδιο (πολλές φορές σε μέγεθος... τόμου) και ένα παιχνίδι το οποίο να απαιτεί τα περισσότερα πλήκτρα του πληκτρολογίου.

ΟΔΗΓΙΕΣ ΠΡΟΣ... ΝΑΥΤΙΛΛΟΜΕΝΟΥΣ

Εχετε αγοράσει το πρώτο flight sim σας και σπεύδετε περιχαρείς να το φορτώσετε στον υπολογιστή σας. Εγκαθιστάτε το παιχνίδι, το ρυθμίζετε και ξεκινάτε. Βάζετε γρήγορα γρήγορα μία αποστολή και ξαφνικά σάς εμφανίζεται ένα κόκπιτ πάνω σε έναν αεροδιάδρομο και διάφορες φωνές να σας μιλάνε και να μην καταλαβαίνετε τι σας λένε. Ωραία, είστε μέσα σε ένα αεροπλάνο. Και τώρα, τι γίνεται, πώς παίρνει μπρος; Ως γνήσιοι Ελληνες, ούτε που μπήκατε στον κόπο να δείτε τι γράφει το συνοδευτικό εγχειρίδιο (manual), κάτι τελικά που αποφασίζετε να κάνετε, όταν ξαφνικά βλέπετε ένα ιδιαιτέρως ογκώδες εγχειρίδιο, γεμάτο σχεδιαγράμματα ελιγμών, εικόνες από ραντάρ, HUD's, περιγραφές όπλων, οδηγίες για το πώς να τα χρησιμοποιείτε, καθώς και ένα διάγραμμα του πληκτρολογίου με το βασικό χειρισμό του παιχνιδιού. Και μόνο που βλέπετε τον αριθμό των πλήκτρων σάς πιάνει ζαλάδα και πελαγώνετε αμέσως. Τέλος, το CD καταλήγει στο κουτί του, αρχίζοντας να πιάνει αράχνες, μία ενέργεια που υποδηλώνει από μέρους σας πανικό.



Το Falcon 3.0 Gold με... βελτιωμένα γραφικά το 1993.

Μα γιατί, καλοί μου άνθρωποι, πανικοβάλλεστε; Ενα παιχνίδι είναι και αυτό, όπως όλα τα άλλα, ούτε πρόκειται πραγματικά να σκοτωθείτε με αυτό ούτε να ζαλιστείτε. Είπαμε, simulator είναι, όχι κανονικό αεροπλάνο!

Ακούω πολλούς ανθρώπους να λένε πως δεν πλησιάζουν τα flight sims γιατί έχουν πολλά πλήκτρα και δεν έχουν ιδιαίτερα μεγάλη δράση ή ότι δεν τους αρέσουν τα αεροπλάνα. Οσον αφορά στο δεύτερο, η επιστήμη σηκώνει τα χέρια ψηλά. Δεν μπορούμε να σας αναγκάσουμε με το ζόρι να σας αρέσουν τα αεροπλάνα. Είναι γεγονός, πάντως, πως, για να ασχοληθείτε με τέτοιου είδους παιχνίδια, πρέπει να σας συναρπάζει η πτήση, ο ουρανός και αυτό που λέγεται αεροπλάνο. Ομως, δεν δικαιολογείστε όταν λέτε ότι υπάρχουν πολλά πλήκτρα και ότι δεν έχει πολλή δράση. Δράση υπάρχει, και μάλιστα αρκετή, αρκεί να ακολουθήσετε ορισμένα βασικά βήματα. Καταρχήν, και μόνο το ότι παίρνετε το ρόλο ενός πιλότου, και δη μαχητι-



Το F-22 της DID σίγουρα αποτέλεσε άξιο διάδοχο του EF-2000.

κού αεροσκάφους, είναι από μόνο του ιδιαιτέρως συναρπαστικό.

Προτού ξεκινήσετε κάποια αποστολή ή campaign, καλό θα είναι να ανοίξετε το εγχειρίδιο και συνάμα να επιλέξετε από το μενού επιλογών του παιχνιδιού "Training". Ολα τα flight sims έχουν αυτή την επιλογή ή κάποια παρόμοια. Στο εγχειρίδιο ανατρέξτε στο σημείο που αναφέρεται στο χειρισμό και στα πλήκτρα που πρέπει να χρησιμοποιήσετε. Εν συνεχεία, προχωρήστε στα βήματα της εκπαίδευσης. Στα περισσότερα flight sims η εκπαίδευση έχει να κάνει με την απογείωση-προσγείωση, πλοήγηση και χρήση των όπλων αέρος-αέρος και αέρος-εδάφους. Συνήθως κατά τη διάρκεια του Training το πρόγραμμα σας λέει ποια βήματα πρέπει να ακολουθήσετε και ποια πλήκτρα να χρησιμοποιήσετε. Ομως αυτά δεν αναφέρονται πάντα με μεγάλη λεπτομέρεια, συνεπώς θα χρειαστεί να ανατρέξετε στο εγχειρίδιο για περισσότερες πληροφορίες.

Εφόσον ολοκληρώσετε τον κύκλο του Training, καλό θα ήταν να κάνετε ένα free flight, για να εξοικειωθείτε περισσότερο με το μοντέλο πτήσης του παιχνιδιού, αλλά και με τα βασικά πλήκτρα του χειρισμού, δηλαδή τα πλήκτρα του throttle, τον αυτόματο πιλότο, τα camera views κ.λπ.

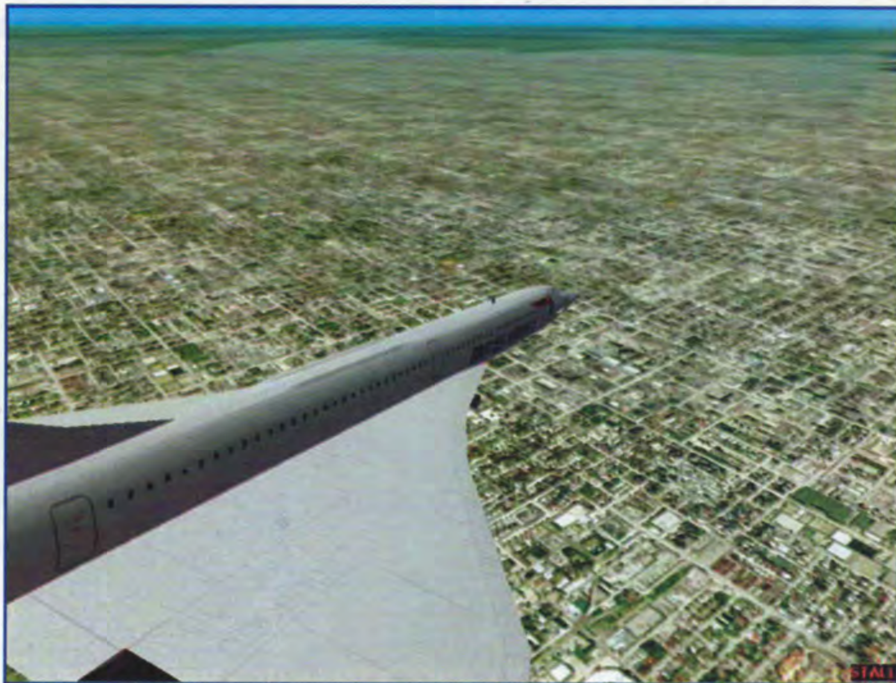
ΚΟΙΝΑ ΣΗΜΕΙΑ ΜΕΤΑΞΥ ΤΩΝ FLIGHT SIMULATORS

Τα flight sims είναι αρκετά διαφορετικά μεταξύ τους. Κάθε τέτοιος τίτλος που πέρασε από το σκληρό μου δίσκο ήταν εντελώς διαφορετικός, όσον αφορά τόσο στο μοντέλο πτήσης και στο ποσοστό προσομοίωσης όσο και στο σχεδιασμό αποστολών και στο gameplay. Υπήρχε όμως ένας τομέας όπου τα περισσότερα flight sims έχουν κάποια κοινά, και αυτός δεν είναι άλλος από το χειρισμό. Βέβαια, είναι λανθασμένη η εντύπωση που έχει δημιουργηθεί ότι για το χειρισμό απαιτούνται πολλά πλήκτρα αυτά, αλλά τούτο μάλλον λίγη σημασία έχει.

Η αυξομείωση του thrust (ταχύτητα) γίνεται συνήθως από τα πλήκτρα "+" και "-" ή από το 1 έως το 0 στη διάταξη κάτω από τα function keys. Μια και ο λόγος για τα function keys



Το 1997 το Fighters Anthology ήταν ένα από τα καλύτερα flight sims.



Το τελευταίο μέρος της σειράς Flight Simulator έφτασε αισίως στην έκδοση 2000.

(F1, F2, F3 κ.λπ.), αυτά συνήθως χρησιμοποιούνται ως κάμερες. Το F1 απεικονίζει σχεδόν πάντα το κόκπιτ και τα υπόλοιπα εξωτερικές απόψεις. Αν, ενώ απογειωθείτε, δεν θέλετε να έχετε τα σκέλη (ρόδες) του αεροσκάφους κατεβασμένα, μάλλον το πλήκτρο "G" είναι εκείνο που θα αναλάβει αυτή τη δουλειά, όποτε το πατάτε. Το "A" μάλλον είναι εκείνο το οποίο θα χρειαστείτε για να ενεργοποιήσετε τον αυτόματο πιλότο. Με το πλήκτρο "E" σε πολλά sims ενεργοποιείτε το ECM, που δεν είναι τίποτα άλλο από την ενεργοποίηση του radar για ηλεκτρονικό πόλεμο. Τα λεγόμενα βελάκια χρησιμοποιούνται για την πλοήγηση αυτή καθαυτή, το roll με άλλες λέξεις, ενώ συνήθως τα πλήκτρα "<",">" χρησιμοποιούνται για το rudder, δηλαδή για το πηδάλιο που κινεί το πτερύγιο στο κάθετο σταθερό φτερό του αεροσκάφους και του επιτρέπει να πραγματοποιεί στροφή, χωρίς να περιστραφεί, το λεγόμενο yaw δηλαδή.

Γιατί έχει σημασία ένα flight sim να χαρακτηρίζεται από υψηλό ρεαλισμό; Διότι, πολύ απλά, όταν ένα flight sim δεν μεταφέρει τις πραγματικές συνθήκες μίας πτήσης ή μίας μάχης, τότε δεν είναι flight sim.

Στα περισσότερα flight sims το space bar χρησιμοποιείται για τον πυροβολισμό από το πυροβόλο, ενώ για τη χρήση των πυραύλων πατάμε το "Enter". Για την εναλλαγή των όπλων, το "W" είναι το πλήκτρο στο οποίο θα πρέπει να ανατρέξετε. Το "R" παραπέμπει στο radar, ενώ το "T" στην επιλογή στόχου. Τα πλήκτρα του keypad συνήθως έχουν να κάνουν με τις εσωτερικές κάμερες του κόκπιτ. Το "F" συνηθίζεται να χρησιμοποιείται για τα flaps, ενώ το "B" για τα αερόφρενα.

Να τονίσω ότι τα ανωτέρω πλήκτρα είναι πιθανόν να τα συναντήσετε σε κάποιο flight sim, τουλάχιστον αν όχι όλα, κάποια από αυτά, αλλά να είστε βέβαιοι ότι υπάρχουν και εντελώς διαφορετικά layout πληκτρολογίου, αλλά αυτά τα έχουμε συναντήσει σε ελάχιστους τίτλους. Επίσης, να τονιστεί ότι υπάρχουν κάποια βασικά πλήκτρα για να σηκώσετε το αεροπλάνο στον αέρα και όχι όλα όσα θα μπορούσατε να χρησιμοποιήσετε.

Μην ξεχνάμε πως υπάρχει πάντα και ένα εγχειρίδιο, το οποίο βρίσκεται εκεί, έτοιμο να προσφέρει τις υπηρεσίες του. Βέβαια, τα manuals των flight simulators έχουν, όπως προαναφέραμε, το κακό "ελάττωμα" να είναι κάπως ογκώδη και έχω ακούσει πολλούς να γκρινιάζουν γι' αυτό... "Πού να κάθομαι τώρα να διαβάζω 300+ σελίδες για πράγματα που δεν καταλαβαίνω...", με αποτέλεσμα ο τίτλος να καταλήγει άδοξα πίσω στο ράφι του καταστήματος πριν καλά καλά να φτάσει στο ταμείο. Διαβάστε, λοιπόν, τους κανόνες που ακολουθούν



Τα sims του Β' Παγκοσμίου Πολέμου είναι ελαφρώς πιο απλά στο χειρισμό τους.

προτού αποφασίσετε να κάνετε την παραπάνω διαδρομή:

Δεν είναι απαραίτητο να "ξεκοκκαλίσετε" το manual. Οπως ανέφερα στην προηγούμενη ενότητα, το πρώτο πράγμα που πρέπει να κοιτάξετε είναι ποια πλήκτρα θα σας χρειαστούν και τι κάνει το καθένα. Εν συνεχεία, και πάντα σε συνδυασμό με το Training ή το Free Flight -που ενδεχομένως να βρείτε στο μενού επιλογών του παιχνιδιού-, βρείτε το κεφάλαιο το οποίο μιλάει για τη χρήση του ραντάρ. Το τελευταίο αποτελεί πολύ σημαντικό παράγοντα για την έκβαση των αποστολών σας. Συνήθως, η ενότητα αυτή χωρίζεται σε δύο μέρη στα manuals: στο "Air Combat" ή "Air to Air" και στην "Ground Combat". Εκεί γίνεται μία ανάλυση με όλες τις δυνατότητες του ραντάρ - αναλόγως πάντα και με το αεροπλάνο που χρησιμοποιείτε, καθώς και με τα πλήκτρα που θα πρέπει να πατάτε για να λάβουν χώρα οι επιθυμητές ενέργειες. Τα manuals, ιδίως αν ο "πρωταγωνιστής" του παιχνιδιού είναι μόνο ένα αεροπλάνο, διαθέτουν πλήρη τεχνικά χαρακτηριστικά και καμιά φορά την ιστορία του αεροσκάφους, καθώς και τα οπλικά συστήματά του. Αυτά υπάρχουν περισσότερο για εγκυκλοπαιδικές γνώσεις και για να έχετε υπόψη σας τις ικανότητες των συστημάτων αυτών. Αρκετά manuals σάς δίνουν και οδηγίες για το πώς να απογειώσετε /προσγειώσετε το αεροπλάνο, ειδικότερα αν κάνετε εξόδους από αεροπλανοφόρο. Συστήνεται ανεπιφύλακτα να δείτε ένα τέτοιο κεφάλαιο, αν υπάρχει. Οι απογειώσεις είναι ιδιαίτερα απλές, καθώς, μόλις αναπτυχθεί μία ταχύτητα 120 κόμβων και έχετε τα flaps κατεβασμένα, τότε απαλά απαλά απογειώνετε το αεροπλάνο. Στην προσγείωση, αρκετή ώρα πριν, θα πρέπει να ευθυγραμμιστείτε με τον αεροδιάδρομο. Εχετε τα σκέλη κατεβασμένα και τα αερόφρενα ενεργοποιημένα. Λίγο πριν από το touchdown -δηλαδή το ακούμπισμα των σκελών στο έδαφος- φροντίστε να έχετε μία ταχύτητα περί τους 150 κόμβους και, αν χρειάζεται, ενεργοποιημένα τα αερόφρενα.

Καλό θα ήταν, τέλος, να ρίχνετε μια ματιά στις αεροπορικές τακτικές, να κάνετε ελιγμούς δηλαδή, για να μπορείτε να υπερέχετε έναντι του εχθρού και να πραγματοποιείτε καλύτερους βομβαρδισμούς.

ΚΥΡΙΟΤΕΡΟΙ ΕΚΠΡΟΣΩΠΟΙ ΤΟΥ ΕΙΔΟΥΣ

Από την εποχή που οι υπολογιστές άρχισαν δειλά δειλά να μπαίνουν στα σπίτια, εμφανίστηκαν και τα flight simulators. Με υποτυπώδη γραφικά, κάποιες γραμμές που υποδήλωναν το κόκπιτ, τρίγωνα που είχαν το ρόλο των βουνών και μία χρωματιστή γραμμή, που ήταν το έδαφος, κέρδισαν γρήγορα τις καρδιές αρκετών χρηστών. Ενας από τους υπολογιστές που ήταν υπεύθυνος γι' αυτό ήταν ο Spectrum.

Η σειρά που άφησε εποχή και εξακολουθεί να χαράζει ένδοξη πορεία δεν είναι άλλη από τα **Flight Simulators** της Microsoft. Τον Νοέμβριο του 1982 έκανε την εμφάνισή της στα καταστήματα της Αμερικής και μετά από λίγο


Στο Falcon 4.0 έχει αποδοθεί πιο πιστά από ό,τι σε κάθε άλλον τίτλο το κόκπιτ του F-16C.


Το τελευταίο Gunship της Microprose διακρίνεται για τα εξαίρετα γραφικά του.



Στα flight sims με παλιά αεροσκάφη οι μάχες είναι πιο... θερμές.



Το iF-18 Carrier Striker Fighter της Interactive Magic είναι το μόνο flight sim με campaign που αφορά στη χώρα μας.

καιρό έφτασε και στη χώρα μας. Επειτα από δεκαοχτώ χρόνια, η γνωστή εταιρεία κυκλοφόρησε πέρσι την έκδοση 2000, η οποία φυσικά καμία σχέση δεν έχει με τον... "παππού" της του 1982. Η Microsoft εξακολουθεί να κυκλοφορεί αξιόλογους τίτλους, όπως το **Combat Simulator** -που προσφάτως κυκλοφόρησε το δεύτερο μέρος του στην Αμερική- και το **Crimson Skies**.

Μία άλλη εταιρεία η οποία έχει παράδοση στο χώρο είναι η Microprose, με χαρακτηριστικότερο εκπρόσωπο τη σειρά **Falcon**, της οποίας την ανάπτυξη έκανε η Spectrum Holobyte και η Microprose τη διανομή. Το πρώτο Falcon κυκλοφόρησε το 1984, ενώ το δεύτερο ακολούθησε το 1987, με μία enhanced έκδοση το 1988. Εν έτει 1989 η εταιρεία έβγαλε στην αγορά το Falcon 3.0, το οποίο αποτέλεσε "must" για την εποχή του χάρη στη μεγάλη λεπτομέρειά του και το ψηλό ποσοστό προσομοίωσης. Το 1993 κυκλοφόρησε την έκδοση Gold, που εκμεταλλευόταν τα πολλά χρώματα της VGA και τις δυνατότητες του ισχυρού τότε 286. Πέντε χρόνια αργότερα, και ύστερα από πολλές αναβολές, έβγαλε το Falcon 4.0, το λεπτομερέστατο αυτό μαχητικό flight sim, με εξαιρετικά γραφικά αλλά και με πολλά bugs.

Από την ίδια εταιρεία είχαμε τη δημιουργία επίσης του **F-15 Strike Eagle**, που το 1984 και με σχεδιαστή τον Sid Meier, παρακαλώ, κυκλοφόρησε για τον Atari και τον Commodore C-64 και αργότερα για τα PCs, τον Atari ST και την Amiga. Δεν θα ξεχάσω τη συγκίνησή μου όταν ο συγκεκριμένος τίτλος ήταν το πρώτο παιχνίδι που έπαιξα ποτέ σε δικό μου υπολογιστή, εν έτει 1987, σε έναν Amstrad 6128. Το 1989 ακολούθησε η δεύτερη έκδοση, η οποία ήταν επιτυχημένη, και το 1992 το τρίτο και τελευταίο μέρος της επιτυχημένης σειράς. Αλλες σημαντικές επιτυχίες της εταιρείας είναι η σειρά **Gunship**, το **F-117 Nighthawk** του 1991 κ.λπ.

Ενα από τα σημαντικά βήματα στο χώρο ήταν της E.A., με το πρωτοποριακό για την εποχή του **F-18 Interceptor**, που όταν το έπαιξα για πρώτη φορά στην Amiga, τα είχα δει όλα.

Φυσικά, δεν μπορούμε να παραβλέψουμε την Jane's, η οποία τα τελευταία έξι χρόνια έχει εισβάλει για τα καλά στο χώρο της πληροφορικής, μια και εδώ και πολλά χρόνια δημιουργούσε στρατιωτικά εγχειρίδια για τις ένοπλες δυνάμεις των ΗΠΑ και όχι μόνο. Η εταιρεία έχει να επιδείξει μία σειρά από πολύ επιτυχημένους τίτλους, όπως το **USNF, ATF, Fighters Anthology, F-15, IAF, WWII Fighters** και το πιο πρόσφατο **F/A-18 Simulator.**

Η Looking Glass Studios έχει να επιδείξει και αυτή με τη σειρά της τη σειρά **Flight Unlimited**, ενώ και άλλες εταιρείες έχουν δημιουργήσει γνωστούς και μη εξαιρετέους τίτλους, όπως η SSI με το **Luftwaffe Commander**, η DID με τα **EF-2000** και **DID F-22**, η Novalogic με τη σειρά **F-22 Lightning**, ενώ, φυσικά, ένας από τους κυριότερους εκπροσώπους στα Space Combat Simulators είναι η πασίγνωστη σειρά **Wing Commander** της Origin. Σίγουρα, παραλείπω να αναφέρω και άλλους σημαντικούς τίτλους, αλλά δυστυχώς δεν έχω στη διάθεσή μου περισσότερο χώρο.

ΧΡΗΣΙΜΑ... ΕΡΓΑΛΕΙΑ

Το να παίξετε με ένα flight sim δεν είναι και τόσο δύσκολο όσο φαίνεται, και μάλιστα η κατάσταση γίνεται ακόμα πιο εύκολη αν χρησιμοποιήσετε κάποιο joystick. Δεν είναι απαραίτητο να έχετε εγκατεστημένο ένα ολόκληρο πιλοτήριο, αλλά σίγουρα ένα joystick με έξι πλήκτρα θα ήταν ιδιαιτέρως βολικό.

Κατ' εμέ, ένα από τα καλύτερα είναι τα **Microsoft Precision** και **Microsoft Force Feedback**, που και ικανοποιητικό αριθμό κουμπιών έχουν, αλλά, το σημαντικότερο, έναν μικρό διακόπτη ο οποίος χρησιμεύει ως throttle.

Η Thrustmaster (www.thrustmaster.com) έχει με τη σειρά της να επιδείξει μία γκάμα από ενδιαφέροντα joysticks με καλύτερο το **Top Gun Afterburner**, το οποίο, εκτός από τα οκτώ προγραμματιζόμενα κουμπιά, συνοδεύεται και από ένα μεγάλο εργονομικό throttle.

Ενα από τα "καμάρια" της Logitech (www.logitech.com) είναι το **Wingman Force 3D**, με οκτώ προγραμματιζόμενα πλήκτρα και φυσικά τη ρύθμιση force feedback για έντονες συγκινήσεις.

Ενας άλλος σημαντικός κατασκευαστής είναι η CH (www.chproducts.com), με μία επίσης ικανοποιητική γκάμα προϊόντων, που αποτελείται από χειριστήρια για επιβατηγά αεροσκάφη, joysticks για τα μαχητικά, ακόμη και πετάλια για το rudder.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Το να ασχοληθεί κάποιος για πρώτη φορά με ένα flight sim δεν είναι τόσο τρομακτικό όσο ίσως φαντάζει. Απλώς, λόγω της ιδιομορφίας τους να προσομοιώνουν ως έναν βαθμό στην οθόνη του υπολογιστή μας τις πτήσεις με αεροπλάνα, χρειάζονται αρχικώς μία μικρή προεργασία. Κοιτάζουμε απλώς τα πλήκτρα που χρειαζόμαστε και ρίχνουμε μια ματιά σε ορισμένα βασικά σημεία όπως εκείνα που αναφέρθηκαν ανωτέρω. Από εκεί και ύστερα θα σας συναρπάσει η ιδέα του ρόλου του πιλότου, έστω και virtually, και θα νιώσετε την αδρεναλίνη να ανεβαίνει αλλά και τη μαγεία τού να πιλοτάρετε ένα αεροσκάφος στη μάχη.

GAME

POINT SYSTEM



0-50
ΑΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΟ
Μείνετε μακριά από αυτό το παιχνίδι, ακόμα κι αν σας πληρώσουν για να το πάρετε!



81-90
ΠΟΛΥ ΚΑΛΟ
Αυτό μάλιστα! Ενα παιχνίδι που θα σας καθηλώσει ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας.



51-60
ΚΑΤΩ ΤΟΥ ΜΕΤΡΙΟΥ
Λυπούμαστε, αλλά δεν θα μπορέσουμε... Εξάλλου, ο ανταγωνισμός δεν επιτρέπει επιείκεια!



91-95
ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ
Ενας τίτλος που σίγουρα θα φιγουράρει στις λίστες με τα top games της χρονιάς.



61-70
ΜΕΤΡΙΟ
Χμ... το "Παν Μέτρον Αριστον" μάλλον δεν ισχύει στην περίπτωση αυτή...



96-100
ALL TIME CLASSIC
Ενα κλασικό παιχνίδι που διεκδικεί επάξια τη θέση του στις σελίδες του Hall of Fame. Αποκτήστε το χωρίς συζήτηση!

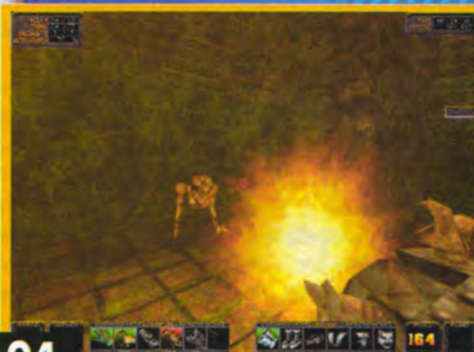


71-80
ΚΑΛΟ
Οχι κάτι το συναρπαστικό, σίγουρα όμως αξιοπρεπές.

Η κλίμακα αυτή αντιστοιχεί στις βαθμολογίες των παιχνιδιών, όπως αυτές απεικονίζονται στους πίνακες των Game Reviews, κάτω από το γενικό τίτλο "Επιδόσεις".



88 **Baldur's Gate 2**
Το παιχνίδι που ανέμεναν οι φίλοι των RPGs έφτασε.



94 **Kiss Psycho Circus**
Ενα ατμοσφαιρικό action game, με πρωταγωνιστές τα μέλη του γνωστού συγκροτήματος.



98 **Reach for the Stars**
Η ανθρωπότητα εξαπλώνεται στο διάστημα.



Αν στην παρουσίαση ενός παιχνιδιού υπάρχει αυτό το σήμα, τότε μην το χάσετε με τίποτα! Οι συντάκτες του "PC Master" ενθουσιάστηκαν μαζί του.

CLUB



102 **Blair Witch Project**
Ενα game που δείχνει πολύ καλύτερο από την ταινία.



110 **Midtown Madness 2**
Η συνέχεια του γνωστού racing game από τη Microsoft.



114 **Metal Gear Solid**
Επιτέλους, έφτασε και στα PCs μας.

Τα παιχνίδια που σας παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα μάς έδωσαν τα ακόλουθα καταστήματα/εταιρείες:
- CD-Media, Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6233906
- Despec Multimedia. Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο, τηλ.: 9480000
- Microsoft Hellas, Λ. Κηφισίας 56, τηλ.: 6151200

ΟΛΑ ΤΑ REVIEWS ΤΩΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΩΝ 3 ΤΕΥΧΩΝ

Στη συνέχεια παραθέτουμε, με αλφαβητική σειρά, όλα τα παιχνίδια που παρουσιάστηκαν στο περιοδικό στα τελευταία τρία τεύχη, μαζί με τη βαθμολογία τους.

ΠΑΙΧΝΙΔΙ	ΤΕΥΧΟΣ	ΒΑΘΜ.
AGE OF EMPIRES II: THE CONQUERORS	128	95%
ALL STAR TENNIS 2000	129	82%
ASTERIX & OBELIX vs CAESAR	129	60%
CARMAGEDDON TDR 2000	129	81%
CRIMSON SKIES	130	87%
CUE CLUB	129	77%
DARK REIGN 2	128	88%
DEUS EX	128	95%
EARTH 2150	128	84%
ECHELON (PREVIEW)	130	-
F1 WORLD GRAND PRIX	129	75%
GRAND PRIX 3	128	80%
HEAVY METAL F.A.K.K.²	130	92%
HEROES OF MIGHT & MAGIC 3: THE SHADOW OF DEATH	129	89%
ICEWIND DALE	128	94%
INFESTATION	130	84%
ODYSSEY	130	94%
POMPEI: THE LEGEND OF VESUVIUS	129	92%
RETURN TO PIRATE'S ISLAND 2	130	90%
ROGUE SPEAR: URBAN OPERATORS	128	85%
SERGEI BUBKA'S MILLENNIUM GAMES	129	70%
STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE	130	90%
STEEL BEASTS	130	77%
SUPER 1 KARTING	128	82%
SYDNEY 2000	129	73%
TACHYON: THE FRINGE	130	84%
TRAFFIC GIANT	128	72%
V-RALLY 2	130	88%
WACKY RACERS	130	70%

ΟΙ ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

Λόγω του ότι ολοένα αυξάνονται τα παιχνίδια που δεν ανήκουν σε μία και μόνο κατηγορία, κρίναμε σκόπιμο να προσαρμόσουμε αντίστοιχα τον τρόπο παρουσίασής τους. Ετσι πάνω από κάθε τίτλο αναγράφονται οι κατηγορίες παιχνιδιών (Action, Adventure, RPG, Simulation και Strategy). Από αυτές θα τονίζονται εκείνες (αν είναι περισσότερες της μίας) στις οποίες ανήκει το παιχνίδι.

Baldur's Gate II
SHADOWS OF AMN



Επιτέλους ένα CRPG που, αν και βασίζεται στη δεύτερη έκδοση των κανόνων των AD&D -το αναφέρω αυτό καθώς ήδη έχει κυκλοφορήσει η τρίτη έκδοση των σχετικών κανόνων στα επιτραπέζια παιχνίδια-, δείχνει με τον καλύτερο τρόπο τι μπορεί να επιτύχει μια εταιρεία που ξέρει να εισακούει δημιουργικά τις όποιες κριτικές τής έχουν γίνει τόσο από τους ειδικούς όσο και από το ευρύτερο κοινό της. Το Baldur's Gate 2 ενσωματώνει στο χειρισμό και στο gameplay του σχεδόν όλα όσα θα αποζητούσε ένας χρήστης από ένα σύγχρονο CRPG - ίσως με κάποια μικροελαττώματα, που όμως δεν αλλάζουν σε τίποτα τη γενική αίσθηση και εντύπωση. Με αυτή την έννοια, το BG2 χαράζει νέους δρόμους και δείχνει πώς πρέπει να είναι το άμεσο μέλλον στο χώρο των παιχνιδιών του είδους.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
BIOWARE/INTERPLAY
(http://www.interplay.com/)

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium II στα 233MHz, 32MB RAM, Windows 95/98, DirectX 7.0, 4x CD-ROM drive, 4MB SVGA κάρτα γραφικών με DirectX certified drivers, 16-bit Windows συμβατή κάρτα ήχου με DirectX certified drivers, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 750MB στο σκληρό δίσκο
Το πακέτο περιλαμβάνει 4 CDs.

του Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη



Πρέπει να ομολογήσω ότι εκ των υστέρων συνειδητοποίησα πως ήταν λάθος μου που δεν ζήτησα ειδικά το review του Baldur's Gate 2 να γίνει οκτασέλιδο. Δεν είχα εξαρχής την αίσθηση πόσα πολλά θα είχα να γράψω για το παιχνίδι και ότι τελικά χρειαζόταν ένα special review. Τέλος πάντων... ό,τι έγινε έγινε.

Στο τεύχος 103 του περιοδικού είχαμε παρουσιάσει το πρώτο Baldur's Gate. Ηταν ένα παιχνίδι που είχε ταράξει για τα καλά τα δεδομένα του χώρου και ψηφίστηκε από τους περισσότερους ειδικούς ως το καλύτερο RPG της χρονιάς, ενώ από αρκετούς είχε θεωρηθεί και το καλύτερο παιχνίδι της χρονιάς. Εγώ τότε, περίπου 22 μήνες πριν, έγραφα: "Πρόκειται για την αδιαφιλονίκητα καλύτερη μεταφορά κόσμου-παιχνιδιού της TSR και των AD&D σε υπολογιστή. Είναι ένα παιχνίδι που γράφει ιστορία. Τίποτα πια δεν μπορεί να μείνει στάσιμο στο χώρο αυτό μετά την κυκλοφορία του Baldur's Gate".

Νομίζω ότι το διάστημα που κύλησε δικαίωσε απόλυτα την ανωτέρω εκτίμησή μου. Τα σύγχρονα CRPGs απόκτησαν ένα στάνταρ που χρησιμοποιείται ως μέτρο σύγκρισης για όλες τις τελευταίες κυκλοφορίες.

Και κάτι για όσους παραξενεύτούν με τα τέσσερα CDs, επειδή το πρώτο της σειράς περιείχε πέντε: Αυτό διαθέτει μόνο τέσσερα, αν και είναι σχεδόν 1,8 φορές μεγαλύτερο από το πρώτο. Πώς γίνεται αυτό; Απλώς οι υπεύθυνοι επεξεργάστηκαν έναν κώδικα που δίνει πολύ μεγαλύτερη συμπίεση.

Τέλος, πριν περάσουμε στην αναλυτική παρουσίαση του παιχνιδιού, θέλω να επισημάνω τα εξής: Οπου αναφέρεται "Forgotten Realms" θα το μεταφράζω: "του κόσμου των Forgotten Realms". Και όπου αναφέρεται: "the 2nd edition's rules of AD&D (Advanced Dungeons & Dragons)" θα το μεταφράζω: "η δεύτερη έκδοση των κανόνων των AD&D (Advanced Dungeons & Dragons)". Δηλαδή όπου στις πρωτότυπες αναφορές χρησιμοποιείται πληθυντικός και εγώ στη μετάφρασή μου θα χρησιμοποιώ πληθυντικό.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Η περίοδος που αποκαλείται Time of Troubles είναι μία κατακλυσμιαία περίοδος στον ευρύτερο κόσμο των Forgotten Realms, καθώς ακριβώς τότε οι θεοί πήραν ανθρώπινη μορφή. Ολα ξεκίνησαν όταν οι θεοί Bane και Myrkul έκλεψαν τις περίφημες Tablets of Fate από τον ισχυρότερο θεό και ρυθμιστή των Realms, τον Ao. Αμέσως αυτός έδιωξε όλους τους άλλους θεούς στις πιο απόμακρες διαστάσεις (Outer Planes). Ακριβώς τότε οι θεοί



Οι δύο χαρακτήρες, Cleric και Paladin, που διαμόρφωσα για να παίξω τον τίτλο και να εξετάσω τις διαφορές.

αναγκάστηκαν να πάρουν τη μορφή θνητών ομοιωμάτων (Avatars), μέχρι που οι Tablets of Fate επιστράφηκαν στον Ao και αντικειμενικά πια η περίοδος Time of Troubles πήρε τέλος.

Κατά τη διάρκεια της κατακλυσμιαίας αυτής περιόδου, οι Avatars των θεών Mystra και Myrkul καταστράφηκαν, ο θεός Bane επίσης καταστράφηκε πολεμώντας τον Torm και ένας κοινός θνητός, ένας απλός άνθρωπος, ο Cyric, κατόρθωσε σε μια επική μάχη για τον έλεγχο των δυνάμεων του Bane να σκοτώσει το θεό του φόνου, τον τρομερό Bhaal, παίρνοντας αμέσως μετά τη θέση του!

Στο Baldur's Gate, κατά τη διάρκεια του έτους 1368 DR (δώδεκα χρόνια μετά την περίοδο Time of Troubles) η Sword Coast άρχισε να αποσταθεροποιείται, όταν μια παράξενη μάστιγα χτύπησε την περιοχή και την κοινωνία. Εσύ κατόρθωσες να επαναφέρεις τα πράγματα στην κανονική τους κατάσταση και να ανατρέψεις τα σχέδια του διαβολικού Sarevok, που σχεδίαζε να κυβερνήσει βασισμένος στην παράνοια, τον τρόμο και το θάνατο.

Στο Baldur's Gate II: Shadows of Amn, αμέσως μετά, δηλαδή τον επόμενο χρόνο (1369 DR), καλείσαι να αντιμετωπίσεις μια νέα και ακόμη πιο μεγάλη απειλή: έναν νέο "κακό", που προσπαθεί να χρησιμοποιήσει έναν πρώην σύντροφό σου για να επιφέρει την ολοκληρωτική καταστροφή.

Το παιχνίδι εξελίσσεται στην ευρύτερη περιοχή του Amn, που βρίσκεται νότια από την περιοχή Sword Coast του Baldur's Gate. Ξεκινάς φυλακισμένος κάπου στην πόλη Athkatla, που είναι η πρωτεύουσα του Amn. Η σύντροφός σου Imoen εμφανίζεται ξαφνικά και σε ελευθερώνει, ενώ αδυνατείς να θυμηθείς βασικά γεγονότα από τα βασανιστήριά σου. Μαζί με τους παλιούς συντρόφους σου Jaheira και Minsc (με το αγαπημένο του ζωάκι Boo, ένα battle hamster!), που είναι φυλακισμένοι στον ίδιο χώρο με σένα και πρέπει να τους ελευθερώσεις, ξεκινάτε για να βρείτε ποιος είναι υπεύθυνος για τη φυλάκιση



και τα βασανιστήριά σας.

Πρώτα απ' όλα, πρέπει φυσικά να δραπετεύσεις από τις φυλακές αυτές. Δραπετεύοντας, θα αποκτήσεις μια ευρύτερη -αν και όχι τόσο ολοκληρωμένη- εικόνα για το τι συμβαίνει πράγματι σε σένα, τους συντρόφους σου και την περιοχή γενικότερα.

Η χρήση της μαγείας στην περιοχή απαγορεύεται από τους Cowled Wizards, εκτός και αν πάρεις ειδική άδεια από αυτούς. Για να γίνει κάτι τέτοιο πρέπει να βρεθείς σε μια ιδιαίτερη τοποθεσία, όπου μόνο οι Shadow Thieves μπορούν να σε οδηγήσουν. Αυτοί, με τη σειρά τους, βρίσκονται σε πόλεμο με μια άλλη ανταγωνιστική συντεχνία (Guild), στην οποία θα σου ζητήσουν να διεισδύσεις. Πριν προλάβεις όμως να κάνεις κάτι σημαντικό, η ανταγωνιστική αυτή συντεχνία θα σε πλησιάσει για να υποστηρίξεις τους δικούς της σκοπούς. Φυσικά, εσύ θα πρέπει να επιλέξεις ανάμεσα στις δύο, παίρνοντας συγκεκριμένες αποφάσεις, οι οποίες καθορίζουν τη μετέπειτα πορεία του παιχνιδιού.

Δυστυχώς, δεν μπορώ -αλλά και δεν θέλω- να γράψω περισσότερα, αφού έτσι θα αποκαλύψω τη βασική πλοκή του παιχνιδιού, που, πιστέψτε με, παρουσιάζει πολύ μεγάλο ενδιαφέρον.

ΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ & Η ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥΣ

Το Baldur's Gate 2 παρουσιάζει σημαντικές καινοτομίες στη δημιουργία των χαρακτήρων. Εχουν προστεθεί τρεις νέες character classes (τάξεις), οι οποίες αντιπροσωπεύουν την προσαρμογή στη δεύτερη έκδοση των κανόνων των AD&D των κλάσεων της τρίτης έκδοσης! Οι χαρακτήρες αυτοί είναι οι Monk, Barbarian και Sorcerer. Οι Druids έχουν γίνει πολύ πιο ισχυροί και έχουν πρόσβαση σε περισσότερα priest spells. Ολα τα "ομοιώματα" των χαρακτήρων έχουν γίνει από την αρχή, ενώ αυτή τη φορά ο Monk διαθέτει το δικό του ομοίωμα. Οι Barbarian και Sorcerer χρησιμοποιούν υπάρχοντα μοντέλα, ενώ ο Bard εξακολουθεί να χρησιμοποιεί το μοντέλο του Rogue.

Μία νέα φυλή (race), οι Half-Orc, έχει προστεθεί στις ήδη υπάρχουσες, στην οποία μπορείς να γίνεις μόνο Barbarian. Επιπλέον, σε κάθε κλάση έχει προστεθεί από ένα Class Character Kit, το οποίο προσθέτει τρεις εξειδικευμένους χαρακτήρες ανά μία κανονική κλάση. Ετσι, οι Paladin μπορούν να διαλέξουν ανάμεσα στον κλασικό Paladin αλλά και στους Cavalier, Inquisitor και Undead Hunter, οι

ΟΙ NON-PLAYER CHARACTERS ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Στο παιχνίδι δημιουργείτε μόνο έναν χαρακτήρα. Την υπόλοιπη -συνολικά εξαμελή- ομάδα σας τη στελεχώνετε με NPCs που έχουν τους δικούς σας στόχους και επιθυμίες. Συνολικά στο παιχνίδι υπάρχουν, αν δεν κάνω λάθος, δεκαέξι τέτοιοι χαρακτήρες. Από τους χαρακτήρες αυτούς μόνο έξι είναι γυναίκες (γιατί άραγε;) και μόνο πέντε από αυτούς προέρχονται κατευθείαν από το Baldur's Gate I - όσοι έχετε παίξει το πρώτο παιχνίδι της σειράς δεν υπάρχει περίπτωση να μην τους θυμάστε.

Αυτό που θέλει προσοχή είναι, από τη μια μεριά, το γεγονός ότι μερικοί από αυτούς τους χαρακτήρες δεν συμπαθιούνται καθόλου μεταξύ τους (γεγονός που σημάνει ότι θα υπάρχει πρόβλημα στην ομάδα σας) και, από την άλλη, ότι μερικοί χαρακτήρες θα φύγουν από την ομάδα σας χωρίς να το ξέρετε αυτό εκ των προτέρων - μπορεί λοιπόν να αποδειχτεί λάθος, αν είχατε επενδύσει πολλά σε κάποιον από αυτούς. Αλλά για κάτι τέτοια υπάρχουν και τα saves, οπότε φροντίστε να κρατάτε τουλάχιστον ένα για κάθε χαρακτήρα, πριν τον προσθέσετε στην ομάδα σας. Δεν είναι σωστό να αναφερθώ περισσότερο στο θέμα αυτό, αφού θα πρέπει να αποκαλύψω αρκετά μυστικά του παιχνιδιού. Απλώς, για να σας βοηθήσω, σας αναφέρω ότι η Imoen, που μπαίνει στην ομάδα σας από την αρχή, αφού αυτή σας ελευθερώνει, θα φύγει λίγο πριν το τέλος της πρώτης πράξης. Προσέξτε λοιπόν να μην τη βάλετε να μάθει κάποια από τα πολλά wizard spells που θα βρείτε κατά τη διάρκεια της πρώτης πράξης, γιατί θα πάνε αδικοχαμένα.

Τέλος, προσέξτε καλά τους χαρακτήρες "dual class", γιατί μερικοί είναι σχετικά αδύναμοι για τις πραγματικές ανάγκες του παιχνιδιού.

ΟΝΟΜΑ	ΦΥΛΟ	CLASS	RACE	ALIGNMENT
AERIE	F	Cleric/Mage	Elf	Lawful Good
ANOMEN DELRYN	M	Fighter/Cleric	Human	Lawful Neutral
CERND	M	Avenger Druid	Human	True Neutral
EDWIN ODESSEIRON	M	Conjurer	Human	Lawful Evil
HAER DALIS'	M	Bard	Tiefling	Chaotic Neutral
IMOEN	F	Mage/Thief	Human	Neutral Good
JAHEIRA	F	Fighter/Druid	Half-Elf	True Neutral
JAN JANSEN	M	Thief/Illusionist	Gnome	Chaotic Neutral
KELDORN FIRECAM	M	Inquisitor	Human	Lawful Good
KORGAN	M	Berserker	Dwarf	Chaotic Evil
MAZZY FENTAN	F	Fighter	Halfling	Lawful Good
MINSC	M	Ranger	Human	Neutral Good
NALIA	F	Mage/Thief	Human	Neutral Good
VALYGAR	M	Stalker	Human	Neutral Good
VICONIA	F	Cleric	Drow Elf	Neutral Evil
YOSHIMO	M	Bounty Hunter	Human	True Neutral

F: Γυναίκα (Female)   M: Ανδρας (Male)

δε Priests ανάμεσα στον κλασικό Cleric αλλά και τους Specialty Priest of Talos, Specialty Priest of Helm και Specialty Priest of Lathander.

Το proficiency system έχει σχεδιαστεί ξανά, έτσι κάθε είδος όπλων αυτή τη φορά να πρέπει να μαθευτεί ξεχωριστά. Η χρήση των όπλων επίσης έχει αλλάξει. Νέες ικανότητες έχουν προστεθεί, ενώ αλλαγές έχουν γίνει στις ήδη υπάρχουσες (π.χ., το Stealth έχει χωριστεί σε Hide in Shadows και Move Silently).



Αυτή τη φορά κάθε βασική class (κλάση) διαθέτει από ένα class kit, που δίνει στο χρήστη τη δυνατότητα για περισσότερο εξειδικευμένους και ιδιαίτερα ενδιαφέροντες χαρακτήρες.

Λόγω των πολλών αλλαγών που έχουν γίνει, οι χαρακτήρες που γίνονται Import από τα Baldur's Gate και Tales of the Sword Coast πρέπει να επανασχεδιάσουν τα proficiency slots και, φυσικά, μπορούν να διαλέξουν και ένα kit, αν το επιθυμούν.

Το ανώτατο όριο που μπορούν να φτάσουν τα experience points αυτή τη φορά είναι 2.950.000. Αυτό σημαίνει ότι οι χαρακτήρες μπορούν να φτάσουν μέχρι το 14ο επίπεδο (Druids) και το 23ο επίπεδο (Thief και Bards) ανάλογα με την κλάση τους. Experience points παίρνει κάθε χαρακτήρας ξεχωριστά κάνοντας τα ειδικά skills της κλάσης του (π.χ., ο κλέφτης το Pick Pocket). Τα experience points από τα quests δίνονται εξ ολοκλήρου σε κάθε μέλος της ομάδας, ενώ, τέλος, τα experience points από τις μάχες μοιράζονται ισομερώς μεταξύ των μελών της ομάδας.

Πολύ μεγάλη προσοχή έχει δοθεί στην ιδιαίτερη προσωπικότητα κάθε χαρακτήρα. Ετσι, αυτή τη φορά οι συζητήσεις μεταξύ τους, τα παράπονά τους, τα συναισθήματα του καθενός, το γεγονός ότι μερικοί εξ αυτών μπορούν να ερωτευτούν (!) αλλά και οι προσωπικές αντιπάθειές τους είναι τόσο έντονα, ώστε νομίζεις ότι βρίσκεσαι σε ένα ζωντανό, πραγματικό κόσμο. Προσωπικά, το συγκεκριμένο στοιχείο του παιχνιδιού είναι που με εντυπωσίασε περισσότερο από οποιοδήποτε άλλο.

Στο παιχνίδι δημιουργείς μόνο έναν, το βασικό, χαρακτήρα, που, αν πεθάνει, τερματίζεται και το παιχνίδι. Οι υπόλοιποι χαρακτήρες είναι NPCs που προσθέτεις στην ομάδα σου. Η πρώτη ένστασή μου στο παιχνίδι έχει σχέση με το γεγονός ότι οι περισσότεροι από αυτούς είναι dual class και ανεβαίνουν επίπεδα πολύ δύ-



Σε κάθε διάδρομο ή δωμάτιο, βάλτε τον κλέφτη της ομάδας σας πρώτα να ψάχνει για παγίδες και μετά, φυσικά, να τις απενεργοποιεί.

σκολα. Θα προτιμούσα να είχα τη δυνατότητα να φτιάχνω όλη την ομάδα μου όπως τη θέλω. Αυτό μπορεί να γίνει ξεκινώντας ένα παιχνίδι Multiplayer, όπου μπορείς να δημιουργήσεις όλους τους χαρακτήρες-μέλη της ομάδας και μετά να τους μεταφέρεις στο κανονικό παιχνίδι, κάτι τέτοιο όμως το βρίσκω σαν "πλάγια τρικλοποδιά" και δεν το θεωρώ σωστό, γι' αυτό και δεν το χρησιμοποίησα.

Στα πορτρέτα των χαρακτήρων που δημιουργεί ο παίκτης έγκειται η δεύτερη ένστασή μου στο παιχνίδι. Είναι μεν όλα τους όντως χάρμα οφθαλμών, αλλά ταυτόχρονα όλα είναι παρμένα από τους χαρακτήρες NPCs που μετέπειτα μπορείς να προσθέτεις στην ομάδα σου! Τόσο πολύ κόστιζε να φτιάξουν μια σειρά έξτρα πορτρέτα για το βασικό χαρακτήρα που δημιουργεί ο παίκτης;

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Επιτέλους, μπορούμε να δούμε το Baldur's Gate 2 τόσο στην ανάλυση 640x480 όσο και στην 800x600. Για πολύ δυνατά υπολογιστικά συστήματα υπάρχουν και μεγαλύτερες αναλύσεις, αλλά δεν προτείνονται ως απόλυτα ασφαλείς. Τα γραφικά του είναι 2D isometric background με χαρακτήρες 3D και επίσης 3D lighting εφέ. Υπάρχει υποστήριξη και για τις κάρτες γραφικών 3D accelerated, που όμως έχει επίδραση μόνο σε μερικά σημεία των γραφικών. Οι υψηλότερες αναλύσεις δείχνουν μεν εξαιρετικά τα γραφικά, αλλά η τρίτη ένστασή μου στο παιχνίδι έγκειται στο γεγονός ότι όσο ανεβάζεις ανάλυση τόσο τα γράμματα διαβάζονται πιο δύσκολα και οι χαρακτήρες γίνονται πιο μικροί, γεγονός που καθιστά ακόμη και αυτή την ανάλυση 800x600 σχετικά δύσχρηστη. Γενικά, πάντως, τα γραφικά και οι χρωματισμοί τους είναι κάτι περισσότερο από εξαιρετικά και θα ικανοποιήσουν και τον πιο απαιτητικό χρήστη. Σημειώστε εδώ ότι ο χρήστης μπορεί να κάνει πάρα πολλές αλλαγές στην εμφάνιση και τη λειτουργία του παιχνιδιού μέσα από το αρχείο BGConfig, που βρίσκεται στο φάκελο του παιχνιδιού.

Ο ήχος του παιχνιδιού είναι σχεδόν τέλειος. Η μουσική background είναι εξαιρετική, ενώ τα ηχητικά και όχι μόνο εφέ δημιουργούν μια μοναδική εμπειρία. Οι φωνές των χαρακτήρων είναι πάρα πολύ καλές και αυτή τη φορά έχουν προσεχθεί ιδιαίτερα οι ομιλίες default που μπορείς να χρησιμοποιήσεις. Το BG2 χρησιμοποιεί τρισδιάστατο ήχο, που σε αρκετά σημεία είναι εντυπωσιακός (π.χ., η αντήχηση σε κλειστούς χώρους).


Η αυτού εξοχότης ο Irenicus!

Το βασικό interface του παιχνιδιού δεν έχει υποστεί σημαντικές αλλαγές εκτός από το γεγονός ότι μπορείς να αποκρύψεις την αριστερή ή τη δεξιά πλευρά της οθόνης (τα δύο κάθετα πλαϊνά panels) πατώντας το πλήκτρο που βρίσκεται στο επάνω μέρος τους, καθώς και να τις εμφανίσεις ξανά πατώντας το πλήκτρο που τώρα πια βρίσκεται στο κάτω αριστερό ή δεξί άκρο της οθόνης. Μια άλλη σημαντική αλλαγή είναι ότι, ενώ βλέπεις το χάρτη της περιοχής, κάνοντας κλικ στο κόκκινο πλήκτρο στο άνω αριστερό μέρος της οθόνης του χάρτη θα εμφανίζεις/εξαφανίζεις όλες τις σημαντικές τοποθεσίες της περιοχής όπως τις έχει εισαγάγει η εταιρεία. Κάνοντας, τώρα, δεξί κλικ σε οποιοδήποτε σημείο της οθόνης, μπορείς να προσθέσεις στο συγκεκριμένο σημείο τις δικές σου σημειώσεις. Ηταν καιρός να μπει αυτή η δυνατότητα για AutoNotes στο χάρτη.

Η τέταρτη κατά σειρά ένστασή μου στο παιχνίδι αφορά στο γεγονός ότι αυτή τη φορά, όταν έχεις ορίσει στην ομάδα σου να κινείται και εσύ μεταβείς στο χάρτη για να την παρακολουθήσεις, αυτή σταματά! Δεν μπορώ να καταλάβω γιατί άλλαξαν αυτή την τόσο χρήσιμη λειτουργία.

Το ημερολόγιό σου (journal) έχει επίσης αλλάξει. Αυτή τη φορά χωρίζεται σε ενεργά quests, ολοκληρωμένες αποστολές, στα σημαντικά γεγονότα που καταγράφονται στο ημερολόγιό σου και στις σημειώσεις που μπορείς να κρατάς εσύ ο ίδιος. Ολα αυτά ταξινομούνται κατά ημερομηνία (το πιο λειτουργικό) και κατά όνομα. Γενικά, αυτή η δυνατότητα είναι ιδιαίτερα λειτουργική.

Τα υπόλοιπα σε γενικές γραμμές παραμένουν όπως στον πρώτο τίτλο με μερικές μικροβελτιώσεις, η πιο σημαντική από τις οποίες είναι ότι έχει προστεθεί ένα σύστημα AutoSave/Load.

ΤΟ MANUAL & Η ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ ΤΗΣ 2ης ΕΚΔΟΣΗΣ ΤΩΝ ΚΑΝΟΝΩΝ ΤΩΝ AD&D

Το manual του παιχνιδιού είναι το καλύτερο του είδους του που έχω δει ως προς το περιεχόμενό του αυτό καθ' εαυτό. Η μετάφρασή του στα ελληνικά είναι επίσης καλή, αν εξαιρέσει κανείς τα συνηθισμένα προβλήματα (πλήκτρο spacebar = μπάρα κενού κ.λπ.). Περιέχει τα ΠΑΝΤΑ σχετικά με το παιχνίδι. Πρέπει να το διαβάσετε πο-

ΧΑΡΤΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ





Οι χάρτες των δύο επιπέδων της περιοχής του Irenicus.



Ο χάρτης του Waukeen's Promenade. Προσέξτε ότι, κάνοντας κλικ στο πλήκτρο στην άνω αριστερή γωνία, εμφανίζετε/εξαφανίζετε τις "εξόδους" που υπάρχουν καθώς και τις ακριβείς τοποθεσίες στις οποίες αντιστοιχούν.



Ο χάρτης του Slums.

λύ καλά, πριν ξεκινήσετε. Θα εκπλαγείτε με τον πλούτο των στοιχείων που περιέχει.

Το εξαιρετικό αυτό manual έχει μόνο ένα μειονέκτημα: είναι γραμμένο με πολύ μικρούς χαρακτήρες και κουράζει στα μάτια. Δυστυχώς, έτσι είναι και η αγγλική έκδοση. Εδώ είναι η πέμπτη κατά σειρά ένστασή μου στο παιχνίδι. Χάθηκε λίγο χαρτί παραπάνω, ώστε να μη βγάζουμε τα ματάκια μας;

Ως το πιο σημαντικό μέρος του manual θεωρώ εκείνο που εξηγεί τις αλλαγές που αναγκάστηκαν να κάνουν οι υπεύθυνοι στους κανόνες της δεύτερης έκδοσης, ώστε να τους προσαρμόσουν στο παιχνίδι. Είναι τρομερά κατατοπιστικό. Ειδικά οι αλλαγές που έχουν γίνει στο χρόνο των γύρων. Διαβάζοντάς το κάποιος θα καταλάβει γιατί είχα δίκιο όταν έγραφα στο Icewind Dale ότι ο χρόνος του casting του κληρικού στο παιχνίδι είναι μεγάλος σε σχέση με το συνολικό χρόνο κάθε γύρου. Εξακολουθώ να θεωρώ ότι πρέπει να μειωθεί σημαντικά για να γίνει ακόμη πιο λειτουργικός στις μάχες real time. Το παράξενο στο παιχνίδι είναι ότι, ενώ το Healing Casting του κληρικού έχει βελτιωθεί περίπου κατά δύο δευτερόλεπτα σε σχέση με το Icewind Dale, αυτό του Paladin έχει μάλλον χειροτερέψει, καθώς τώρα πια έχει γίνει αισθητά πιο αργό, αφού στο Icewind Dale αυτό γινόταν σχεδόν ακαριαία.

Σημειώστε ότι το manual περιέχεται στο κεντρικό directory του παιχνιδιού σε μορφή pdf. Για να διαβαστεί απαιτείται το Acrobat Reader, αλλά αυτή τη φορά τα γράμματα είναι κανονικά και δεν υπάρχει κανένα πρόβλημα στην ανάγνωσή τους.

ΤΕΡΑΤΑ - ΜΑΧΕΣ

Και στα τέρατα έχουν γίνει σημαντικές αλλαγές. Καταρχήν, υπάρχουν τέρατα από το Sword Coast. Το Baldur's Gate περιείχε περίπου 60 μοναδικά τέρατα. Το Baldur's Gate 2 περιέχει σχεδόν 130. Γενικά, έχουν βελτιωθεί τόσο η γραφική απόδοσή τους όσο -και αυτό είναι το κυριότερο- το AI τους. Αυτή τη φορά λειτουργούν περισσότερο ως ομάδες και μπορούν να χρησιμοποιούν μαγικά αντικείμενα, ειδικά scrolls και potions. Έτσι, αν τα σκοτώσετε αμέσως, θα βρείτε περισσότερα τέτοια αντικείμενα από ό,τι αν καθυστερήσετε να τα σκοτώσετε. Αυτό από μόνο του δείχνει ότι στη συγκεκριμένη μάχη τα εν λόγω τέρατα έκαναν χρήση των εν λόγω αντικειμένων.

Χαρακτηριστικότερο δείγμα των αλλαγών που έχουν σημειωθεί είναι ότι αυτή τη φορά, αν βρίσκεστε σε μάχη, δεν μπορείτε να το σκάσετε αλλάζοντας επίπεδο (αν αυτό, φυσικά, είναι δυνατό), γιατί πολύ απλώς αυτοί που πολεμάτε σας ακολουθούν και στο νέο επίπεδο. Επιτέλους, καιρός ήταν να σταματήσει αυτή η ανόητη δυνατότητα που υπάρχει στα περισσότερα παιχνίδια του είδους.

Σημειώστε εδώ ότι όλοι οι χαρακτήρες του παιχνιδιού κινούνται κατά μιάμιση φορά ταχύτερα από ό,τι στο πρώτο της σειράς. Αυτό έχει γενικά θετική επίδραση

εκτός ίσως από τις μάχες αυτές καθ' εαυτές. Αλλά και εδώ βρέθηκε η χρυσή τομή.

Οι μάχες έχουν γίνει πιο turn-based από κάθε άλλη φορά. Μάλιστα, μέσα από την ειδική επιλογή Auto-Pause, που έχει προστεθεί, μπορείτε να ρυθμίζετε τα δεδομένα έτσι ώστε οι μάχες να σταματούν όταν συμβαίνουν τα εξής: End of Round (τη θεωρώ την πιο σημαντική επιλογή που πρέπει να ρυθμίσει ο παίκτης), Character Hit, Character Death, Weapon Unusable (και αυτή αξίζει), Spell Cast, Character Injured, Caracter Attacked, Character's Target Destroyed, Enemy Sighted και Trap Found.

Το στοιχείο που έχει αυξηθεί σημαντικά στις περισσότερες μάχες είναι το στρατηγικό-τακτικό περιεχόμενό τους. Λίγες είναι οι μάχες που θα κερδίσετε πρόσωπο με πρόσωπο. Οι περισσότερες απαιτούν ειδικό χειρισμό, ειδικά spells, ειδικό στήσιμο της ομάδας σας.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού είναι εξαιρετική και είναι αυτή κυρίως που δίνει στο παιχνίδι το στοιχείο του εθισμού. Από τη στιγμή που θα το ξεκινήσετε, δύσκολα θα το αφήσετε, πολύ δύσκολα.

Το παιχνίδι βασίζεται σε ένα πολύ καλοδουλεμένο κεντρικό σενάριο, το οποίο περιέχει δεκάδες υποαποστολές, ενώ είναι χωρισμένο σε επτά-οκτώ κεφάλαια (chapters). Στο πρώτο Baldur's Gate ο παίκτης μπορούσε να ολοκληρώσει την κυρίως υπόθεση σε 50-60 ώρες παιχνιδιού, ενώ, αν ήθελε να ολοκληρώσει όλες τις υποαποστολές, χρειαζόταν περίπου 150 ώρες παιχνιδιού. Εδώ, η κυρίως υπόθεση εξακολουθεί να είναι 50-60 ώρες παιχνιδιού, αλλά τώρα, αν θελήσετε να ολοκληρώσετε όλες τις δυνατές υποαποστολές, θα χρειαστείτε 200-300 ώρες παιχνιδιού! Αν οι συγκεκριμένοι αριθμοί αληθεύουν, τότε το παιχνίδι είναι τεράστιο και διεκδικεί μαζί με το Might & Magic 6 τον τίτλο του μεγαλύτερου RPG σε διάρκεια δράσης.

Η δράση του πρώτου κεφαλαίου είναι μονόδρομος, ενώ στο δεύτερο κεφάλαιο πρέπει να παλέψετε σκληρά για να μαζέψετε ένα συγκεκριμένο χρηματικό ποσό (20.000 χρυσά, αλλά στην πραγματικότητα 15.000 είναι αρκετά). Στο τρίτο κεφάλαιο το παιχνίδι ανοίγεται περισσότερο και πρέπει να κάνετε συγκεκριμένες επιλογές στις κατευθύνσεις που θα ακολουθήσετε. Ο τίτλος περιέχει μερικές πολύ δύσκολες μάχες, που απαιτούν πολύ καλό σχεδιασμό.

Στο Baldur's Gate 2 υπάρχουν πάρα πολλά puzzles που πρέπει να λύσετε, τα οποία καλύπτουν σχεδόν ολόκληρο το δυνατό φάσμα: αυθεντικά puzzles, αντικείμενα, γρίφοι βασισμένοι σε αντικείμενα, γρίφοι βασισμένοι σε παγίδες, λογικοί γρίφοι, μηχανικοί γρίφοι, μαθηματικοί γρίφοι, γρίφοι βασισμένοι στους κανόνες των AD&D κ.ά.

Το παιχνίδι περιέχει 3.900 γραμμές διαλόγου (διπλάσιος αριθμός από εκείνον του πρώτου) και συνολικά περισσότερους από 1.800 NPCs, δηλαδή περίπου 600 περισσότερους από ό,τι είχαν από κοινού τα Baldur's Gate και το Tales of the Sword Coast.


Παίρνοντας τον Yoshimo ως πέμπτο μέλος στην ομάδα σας.

Τα χαρακτηριστικά Intelligence, Wisdom και Charisma επιδρούν τόσο στις συζητήσεις όσο και στην εξέλιξη της υπόθεσης αυτής καθ' αυτής. Θα χρειαστείτε οπωσδήποτε ένα χαρακτήρα με charisma 18, αλλά σημειώστε ότι προς το τέλος του πρώτου κεφαλαίου, αν θυμάμαι καλά, θα βρείτε ένα ειδικό δαχτυλίδι, που δίνει αυτό το charisma σε όποιον το φορέσει.

Σημειώστε, τέλος, ότι το παιχνίδι διαθέτει ένα εξαιρετικό Tutorial Sequence, που θα βοηθήσει και τον αρχάριο χρήστη να εξοικειωθεί με τη χρήση του παιχνιδιού.

MULTIPLAYER

Στο multiplayer μπορούν να παίξουν από δύο έως έξι παίκτες. Ο ένας θα δημιουργήσει το βασικό χαρακτήρα και θα τον χειρίζεται, ενώ οι άλλοι θα αναλάβουν τους υπόλοιπους πέντε βασικούς χαρακτήρες NPCs που θα συμπληρώνουν την ομάδα.

Το παιχνίδι υποστηρίζει σύνδεση μέσω της σειριακής θύρας, μέσω modem και μέσω των πρωτοκόλλων IPX και TCP/IP, ενώ, τέλος, υποστηρίζει και ειδική σύνδεση με τους server της MPLAYER.

Το παιχνίδι είναι αρκετά ενδιαφέρον στο multiplayer mode και απαιτεί καλή ομαδική δουλειά από όλους τους χρήστες. Πιστεύω όμως ότι, αν δεν αποφασίσει η Interplay να φτιάξει κάτι ανάλογο του BattleNet της Blizzard, η πλευρά multiplayer των παιχνιδιών της θα πηγαίνει μάλλον αδικοχαμένη.

ΣΥΝΟΨΙΖΟΝΤΑΣ

Το Baldur's Gate 2 προσφέρει δράση πολύ μεγάλη σε διάρκεια και σημαντική ως προς το περιεχόμενο. Διαθέτει ένα ιδιαίτερα καλοδουλεμένο και εξαιρετικά δομημένο σενάριο, ενώ παρέχει ένα manual εξαιρετικό σχεδόν από κάθε πλευρά.

Η πολυπλοκότητα του τίτλου του προσδίδει υψηλή αξία ως προς την επανάληψη του παιξίματος, γεγονός που θεωρώ πολύ σημαντικό. Εχει υψηλότατο βαθμό εθισμού και, πάνω από όλα, προσφέρει πραγματική ψυχαγωγία. Το να παρακολουθείτε τα συνολικά δρώμενα στην οθόνη είναι τρομερή εμπειρία.

Το Baldur's Gate 2 θα ήταν το ΑΠΟΛΥΤΟ CRPG βασισμένο στους κανόνες των AD&D, αν είχε προλάβει να ενσωματώσει την τρίτη έκδοση των κανόνων στο παιχνίδι του. Εστω και έτσι, όμως, παραμένει το ΑΠΟΛΥΤΟ κύκνειο άσμα στη δεύτερη έκδοση των σχετικών κανόνων, ο αδιαφιλονίκητος βασιλιάς του είδους. Αγοράστε το και παίξτε το οπωσδήποτε. PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	97
ΗΧΟΣ	97
ΣΕΝΑΡΙΟ	94
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΔΡΑΣΗ	97

98



Το Baldur's Gate 2 διεκδικεί τον τίτλο του απόλυτου CRPG των τελευταίων χρόνων. Το αν τα καταφέρνει είναι σίγουρα θέμα προσωπικής εκτίμησης, αυτό όμως που κανείς δεν μπορεί να αμφισβητήσει είναι ότι πρόκειται για το κορυφαίο CRPG που βασίζεται στους κανόνες του AD&D. Είναι ένα απολαυστικό παιχνίδι, το οποίο δεν πρέπει να χάσει κανείς, ανεξάρτητα από το αν είναι φίλος του είδους ή όχι. Από όποια πλευρά και αν το εξετάσετε, του αξίζει να θεωρείται "all time classic". Ναι, με το Baldur's Gate 2 το CRPG gaming κατακτά νέους ορίζοντες.

KISS PSYCHO CIRCUS

Το Kiss: Psycho Circus είναι ένας licensed τίτλος! Την άποψή μου για αυτού του είδους τους τίτλους την ξέρετε, καθώς την είχα διατυπώσει στο review του Elite Force (τεύχος 130). Τέλος πάντων, αν δεν τη γνωρίζετε, μπορώ να σας διαβεβαιώσω ότι δεν είναι καθόλου καλή! Το Kiss: Psycho Circus θα καταλήξει σε άλλη μία παταγώδη αποτυχία, όπως τα υπόλοιπα του είδους του, ή θα αποτελέσει την εξαίρεση του κανόνα; Λέτε η εταιρεία κατασκευής του να μας επιφυλάσσει μία ευχάριστη έκπληξη όπως το Elite Force; Μήπως, τελικά, ύστερα από τόσα χρόνια οδεύουμε προς την κατάργηση αυτού του γενικού κανόνα; 'Η μήπως όχι;

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
GOD / TAKE 2
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 266MHz, 64MB RAM, απαραίτητος 3d επιταχυντής και κάρτα ήχου, συμβατά με DirectX 7.0a, 8MB compact install - 450MB typical install, Win95/98

του Βασίλη "Pioneer" Τουλιά
pioneer@otenet.gr



Το παιχνίδι δημιουργήθηκε από την εταιρεία Third Law, μία εκ των προγραμματιστικών ομάδων της GoD. Για όσους δεν ξέρουν τι εστί Gathering of Developers (GoD), να αναφέρω πως πρόκειται για έναν συνασπισμό μικρών προγραμματιστικών εταιρειών που κυκλοφορούν τα δικά τους παιχνίδια, χωρίς τη σύμπραξη κάποιου άλλου μεγάλου publisher, ενώ οι δημιουργίες τους πάντα διακρίνονται από την αίσθηση (όχι πάντα θετική) που προκαλούν στο κοινό.

Σε κάθε E3, η GoD διοργανώνει παράλληλα μεγάλα μεταμεσονύκτια γλέντια σε ξενοδοχεία, όπου όλα τα "κακά παιδιά" του χώρου (δημοσιογράφοι και συντελεστές) μαζεύονται για να ξεφαντώσουν με... όχι και τόσο κόσμιο τρόπο. Από αυτό και μόνο μπορείτε εύκολα, πιστεύω, να καταλάβετε τη γενικότερη φιλοσοφία που επικρατεί στην εταιρεία, η οποία φιλοσοφία είναι λογικό να επηρεάζει και τις παραγωγές της! Πάντως, το Psycho Circus περιέχει σίγουρα μία μεγάλη δόση από αυτό... το "κάτι" της GoD. Πολύ ψυχεδελικό και βίαιο παιχνίδι. Από τα πιο βίαια Doom-clones που έχω συναντήσει (εντάξει, το Soldier of Fortune βρίσκεται ούτως ή άλλως στην κορυφή), με μία δόση αρρωστημένου μυστηρίου να αναδύεται από κάθε γωνιά και κάθε στοιχείο του να προσθέτει κάτι στην όλη ατμόσφαιρα. Θα συμφωνήσω μαζί σας πως όλα αυτά (βία και ψυχεδέλεια) αυξάνουν τον εθισμό του παίκτη, αλλά δεν πρέπει να ξεπερνάμε τα όρια, γιατί το αγοραστικό κοινό δεν αποτελείται εξ ολοκλήρου από ενήλικες.



ΥΠΟΘΕΣΗ

Μέσα από τη φωνή της Madam Raven, μίας αθάνατης τσιγγάνας που ζει στο πέρασμα του χρόνου και γνωρίζει την αρχέγονη μυθολογία των καιρών της, μαθαίνουμε για την ιστορία του Psycho Circus. Οι Τέσσερις Που Είναι Ενας, οι τέσσερις κυρίαρχοι των στοιχείων της φύσης (νερό, γη, αέρας, φωτιά) κάποτε πάλεψαν με τον Αρχοντα του Εφιάλτη σε αυτή την αέναη μάχη του καλού με το κακό. Και, μολονότι στέφθηκαν νικητές, ο Αρχοντας κατάφερε να τους ξεγελάσει και να τους εξορίσει στην άκρη του Σκότους, αποστερώντας τους από τις δυνάμεις των βασιλείων τους. Μολονότι ο Αρχοντας πεθαίνει, αφήνει πίσω του το σπόρο του κακού.

Ενα παιδί θα γεννηθεί. Θα φέρει μέσα του το σπόρο του Χάους και θα σκορπίσει το θάνατο με τη δύναμη του Καταστροφέα. Η μόνη διέ-

ξοδος από τον επερχόμενο όλεθρο είναι τέσσερις ανθρώπινες μορφές. Τέσσερις άνθρωποι που θα τολμήσουν να εισέλθουν στα ισάριθμα βασίλεια των στοιχείων της φύσης, που τώρα μαστίζονται από τη διαφθορά, και θα συγκεντρώσουν τις δυνάμεις των Γηραιών, ώστε να αποκτήσουν την ικανότητα να εισέλθουν στη "μήτρα" της Κολάσεως και να εξοβελίσουν στο άπειρο τον υιό του Σκότους.

Η Madam Raven θα ψάξει και θα βρει αυτούς τους τέσσερις θνητούς, τους οποίους εσείς θα αναλάβετε να οδηγήσετε μέσα στα βασίλεια των στοιχείων, ώστε να τους εξοπλίσετε με τις δυνάμεις των Γηραιών και να νικήσετε το "Εφιαλτικό Παιδί". Φυσικά, πρόκειται για τους τέσσερις τραγουδιστές του συγκροτήματος KISS (Knights In Satan's Service, για όσους δεν ξέρουν τι σημαίνει το όνομα...), με αλλαγμένα ονοματεπώνυμα, αλλά το ίδιο ακριβώς μακιγιάζ, το οποίο, σημειωτέον, είναι και copyrighted (το μακιγιάζ από μόνο του).

ΤΟ ΣΤΑΥΡΟΔΡΟΜΙ ΤΗΣ ΕΠΙΤΥΧΙΑΣ

Οι τέσσερις Γηραιοί (όχι, δεν πρόκειται για οπαδούς της ομάδας του... Ηρακλή) είναι οι: Star Bearer, Beast King, Celestial και Demon, και θα πρέπει να κυριαρχήσετε στα αντίστοιχα τέσσερα βασίλεια, του Νερού, της Γης, του Αέρα και της Φωτιάς, για να αποκτήσετε τις δυνάμεις τους. Θεωρητικά, μπορείτε να ξεκινήσετε με οποιονδήποτε από τους τέσσερις επιθυμείτε, αλλά η προαναφερθείσα σειρά υποδεικνύει και τον τρόπο με τον οποίο αυξάνεται η δυσκολία, οπότε συνήθως όλοι ξεκινούν με τον Star Bearer (άσχετα αν εγώ στο demo πήρα πρώτα τον Demon!). Αλλωστε, διαλέγοντας κάποιον άλλο, εκτός του ότι κατά πάσα πιθανότητα θα τα βρείτε σκούρα, αφού δεν έχετε εξοικειωθεί με τα όπλα και τους αντιπάλους, θα είναι εξαιρετικά βαρετό να προχωρήσετε σε ένα μικρότερο επίπεδο δυσκολίας, το οποίο πρέπει οπωσδήποτε να ολοκληρωθεί για να νικήσετε το Nightmare Child.

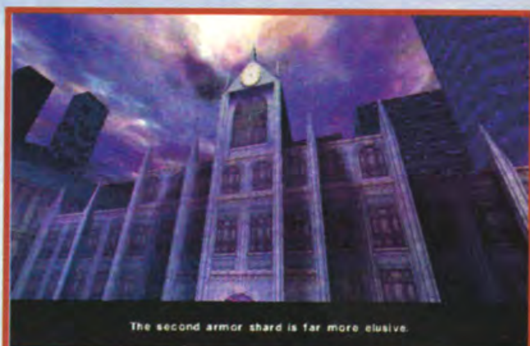
Κάθε βασίλειο έχει τις δικές του ιδιομορφίες. Ανάλογα με τη φύση του, θα δείτε και το αντίστοιχο στοιχείο να επικρατεί. Αλλάζουν οι χρωματισμοί, για να ταιριάζουν με το κυρίαρχο χρώμα του στοιχείου, η διακόσμηση του χώρου (πολύ νερό στο βασίλειο του νερού, πυκνή βλάστηση στο βασίλειο της Γης κ.λπ.) και η σχεδίαση στις πίστες. Το πιο δύσκολο βασίλειο απ' όλα -μπορούμε να το συμπεράνουμε και μόνο από τη θεματολογία του- είναι αυτό της φωτιάς, στο οποίο θα εθιστείτε τρομερά, αφού εκεί (σε υψηλά επίπεδα δυσκολίας) θα πρέπει να αποδείξετε εμπράκτως την εμπειρία σας στα actions, τη δεινότητά σας στο χειρισμό των όπλων και το κοφτερό μυαλό που θα εκμεταλλεύεται τα όσα μάθατε μέχρι στιγμής απ' το παιχνίδι.

Πάντως, η θεμελιώδης δομή των βασιλείων είναι η ίδια για όλα. Εντεκα πίστες για καθένα από τα τέσσερα βασίλεια (44 στο σύνολο), από τις οποίες οι δέκα είναι φυσιολογικές και η τελευταία αποτελεί αναμέτρηση με τον αρχηγό του εκάστοτε βασιλείου. Αυτές οι δέκα μπορούν να χωριστούν σε υποενότητες που θα αποτελούνται από δύο ή τρεις πίστες, με ενιαίο στόχο, ενώ η μετάβαση από τη μία υποενότητα στην άλλη συνοδεύεται από την απαιτούμενη αφήγηση/εισαγωγή της Madam Raven, όπου ενημερώνεστε για το στόχο που θα επιδιώκετε να περατώσετε κάθε φορά.


Κοίτα να δεις ομοιότητα, βρε παιδί μου... Φτυστή η πεθερά μου είναι!

ΠΑΡΑΓΟΝΤΑΣ ΕΘΙΣΜΟΥ No 1

Κατά τη γνώμη μου, το Psycho Circus έχει τρία κυρίαρχα στοιχεία τα οποία εθίζουν τον παίκτη. Το πρώτο από αυτά είναι η μουσική. Η μουσική των KISS, κατά έναν περίεργο τρόπο, δένει απόλυτα με το ύφος του παιχνιδιού στα σημεία όπου ακούγεται και συνδράμει στον εθισμό του παίκτη. Δεν περίμενα να συμβαίνει κάτι τέτοιο τόσο ομαλά κι αβίαστα, αλλά τελικά οι προγραμματιστές με διέψευσαν. Το μόνο παράπονό μου είναι ότι θα ήθελα να ακούγεται αρκετά συχνότερα κι όχι μόνο σε συγκεκριμένες στιγμές της δράσης ή όταν περνάει ο παίκτης δίπλα από ένα κασετόφωνο... Το καλύτερο, βέβαια, θα ήταν να μπουν όλα τα albums στο CD και να ακούμε μόνο KISS όλη την ώρα, αλλά φυσικά αυτό είναι δύσκολο και δαπανηρό για να επιτευχθεί.



Αποκλειστικό: Η σκοτεινή έπαυλη του "Σαρκ Σατ" (ορισμένες κακές γλώσσες τον συνδέουν με το αξιοσέβαστο πρόσωπο του αγαπητού μας αρχισυντάκτη, κ. Κράτσα!), όπου λέγεται πως εκτελεί τα μυστικά, σατανιστικά πειράματά του πάνω σε αναγνώστες του "PC Master!".

Πολύ ωραία προσθήκη είναι και η μουσική του τσίρκου (θα έχετε ακούσει αυτή τη χαρακτηριστική μουσική αρκετές φορές) που συνοδεύει κάθε δύσκολη μάχη και προσθέτει μία ειρωνικά ευδιάθετη νότα στο όλο συμβάν, ενισχύοντας παράλληλα την παρανοϊκή φύση σχεδίασης του παιχνιδιού.

Οσο για τα υπόλοιπα στοιχεία του ήχου, τα ηχητικά εφέ είναι αρκετά καλά, χωρίς όμως να εντυπωσιάζουν, ενώ οι διάλογοι (ή μάλλον οι μονόλογοι της madam Raven) είναι κάπως καλύτεροι και εναρμονισμένοι με τη γενική ατμόσφαιρα. Τέλος, το υπόλοιπο soundtrack κυμαίνεται σε μέτρια επίπεδα, γι' αυτό άλλωστε και ενυπάρχει το αίτημα να ακούγεται περισσότερο η μουσική των KISS, αντί για όλα τα άλλα, μέτριας ποιότητας, κομμάτια...

ΠΑΡΑΓΟΝΤΑΣ ΕΘΙΣΜΟΥ No 2

Είμαι σίγουρος ότι οι πίστες και ο σχεδιασμός τους θα σας καλύψουν απόλυτα. Πραγματικά, το επίπεδο της δουλειάς που έχει γίνει εδώ ξεπέρασε και τις πιο αισιόδοξες προσδοκίες μου. Οι πίστες είναι αρκετά μεγάλες σε μέγεθος, με ξεχωριστή σχεδίαση η καθεμιά,



ΧΑΜΟΣ!

Οταν γίνονται μάχες, το πεδίο μάχης καταντάει χαώδες και το αίμα ρέει άφθονο. Για του λόγου του αληθές...









ποικιλία στους προβαλλόμενους χώρους, εναλλακτικές διαδρομές, απόκρυφες ή δυσπρόσιτες περιοχές, πολλά "ανεβοκατεβάσματα" και πολλά ακόμη. Γενικότερα, δίνουν την εντύπωση ότι αυτός που τις μελέτησε ήξερε πολύ καλά τι έκανε.

Από την άλλη, όμως, κάτι τέτοιο ήταν απολύτως αναγκαίο να συμβεί, ώστε να αντισταθμίζεται η παντελής έλλειψη από objectives (πρωταρχικά και δευτερεύοντα)! Το μόνο που έχετε να κάνετε στο παιχνίδι είναι να ψάχνετε για τα κομμάτια της πανοπλίας του εκάστοτε Γηραιού. Α, και φυσικά να σκοτώνετε άπειρα τέρατα στο διάβα σας! Τίποτε άλλο. Αν οι πίστες δεν ήταν επιμελώς σχεδιασμένες, ο παίκτης σίγουρα θα έχανε το ενδιαφέρον του πολύ σύντομα. Καταλαβαίνετε, λοιπόν, πως το Psycho Circus είναι ένα εξαιρετικά ωμό Doom-clone, με μία πρωτόγονη προσέγγιση, του είδους που συναντάμε και στο Doom ("σκότωσε ό,τι κινείται!"), χωρίς όλα αυτά τα επιπλέον "καλούδια" που ήρθαν να προσθέσουν οι πολυπληθείς απόγονοι (με εξαίρεση τον τομέα της υπόθεσης).

Το θέμα, λοιπόν, είναι κατά πόσο απολαμβάνετε αυτή την αδιάκριτη εξόντωση κάθε κινούμενου πλάσματος... Προσωπικά διαπίστωσα ότι κάτι τέτοιο μου είχε λείψει και καλοδέχτηκα την εμπειρία που μου προσέφερε το Psycho Circus. Δεν μπορώ να εγγυηθώ όμως ότι κάτι ανάλογο θα ισχύσει και για εσάς.

ΠΑΡΑΓΟΝΤΑΣ ΕΘΙΣΜΟΥ No 3

Τέρατα να δουν τα μάτια σας... Σε αυτό το παιχνίδι πιθανότατα θα σκοτώσετε περισσότερα τέρατα απ' όσα έχετε σκοτώσει συνολικά σε όλα τα προηγούμενα παιχνίδια δράσης (εξαιρούνται οι παίκτες των M&M!), και θα το ευχαριστιέστε κιόλας! Για αρκετά από τα είδη που θα αντιμετωπίζετε υπάρχουν ειδικές κατασκευές, που λέγονται spawners, και έχουν την ικανότητα να τηλεμεταφέρουν τέτοιου είδους πλάσματα από μία άλλη διάσταση σε αυτήν επ' άπειρον. Αποτέλεσμα; Από τη στιγμή που ενεργοποιούνται, μπορούν να "παράγουν" εχθρούς μέχρι εσείς να τα καταστρέψετε. Και, αν δεν το θέσετε ως πρώτη προτεραιότητά σας αυτό, να είστε σίγουροι ότι σε λίγα λεπτά θα έχετε τόσα τέρατα "επί σκηνής", που θα χρειάζονται δύο τρεις πίστες για να χωρέσουν...

Και δεν είναι μόνο οι τηλεμεταφορείς. Οι πίστες από μόνες τους είναι "πηγμένες" στα τέρατα! Ετσι, το Psycho Circus θα σας προσφέρει μία εξωπραγματική hack & slash εμπειρία, ίσως πιο μεγάλη και από αυτή που προσφέρει το Diablo 2 (ναι, αυτό ήταν "κακία" για το βάθος αυτού του... γκουχ γκουχ... καθαρόαιμου RPG!). Τα πράγματα θα ήταν ακόμη καλύτερα αν η ποικιλία των τεράτων ήταν μεγαλύτερη. Δυστυχώς, μέχρι να νικήσετε τον Star Bearer, θα έχετε έλθει αντιμέτωποι με την πλειονότητα των διαθέσιμων τεράτων, οπότε ίσως αργότερα το ενδιαφέρον σας να μετριαστεί.

ΤΡΕΙΣ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΕΙΣ

Εξαιτίας αυτής της ιδιάζουσας μορφής που παίρνει το παιχνίδι στο Psycho Circus, κάθε παίκτης, ανάλογα με τις



Σύνδρομο έλλειψης "PC Master": Ετσι καταντάει ένας φανατικός αναγνώστης, όταν δεν έχει πάρει την καθιερωμένη δεκαπενθήμερη "δόση" του... Δεν θα 'θελα να είμαι στη θέση του περιπτερά που του λέει πως εξαντλήθηκε!

ορέξεις του, μπορεί να διαλέξει τρεις διαφορετικές προσεγγίσεις στην περιδιάβαση της πίστας και στην αντιμετώπιση των εχθρών. Πρώτον, μπορείτε να εξερευνάτε ενδελεχώς την πίστα, επιχειρώντας να ανακαλύψετε κάθε απόκρυφο σημείο της. Μπορείτε όμως και να προσπερνάτε στα γρήγορα τους αντιπάλους, φτάνοντας σε σημείο όπου πρέπει αναγκαστικά να παλέψετε για να ξεκλειδωθούν πόρτες, να προβείτε στις αναγκαίες εξοντώσεις και να προχωρήσετε γρήγορα στον επόμενο τομέα. Φυσικά, υπάρχει και η ενδιάμεση λύση. Ολα εξαρτώνται από τη διάθεση της στιγμής. Ενώ όταν εισέρχεστε σε κάθε βασίλειο θα ενδιαφέρεστε να το εξερευνήσετε πλήρως, κατά τη διάρκεια της εξερεύνησης θα χάνετε ως ένα βαθμό αυτό το ενδιαφέρον, για να το επανακτήσετε στο τέλος, όταν τα πράγματα θα αρχίσουν να δυσκολεύουν και θα πλησιάζει η τελική αναμέτρηση.

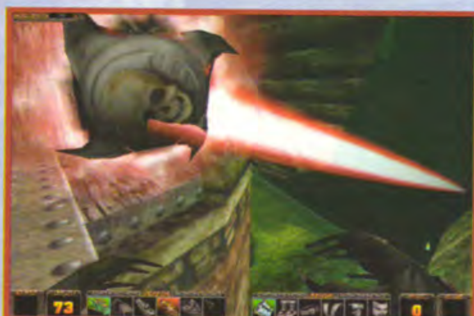
ΠΑΡΑΠΟΝΑ

Εχω κι από δαύτα μπόλικα, κυρίως τεχνικής φύσεως. Καταρχήν, το παιχνίδι,

όταν το εγκατέστησα, δεν έλεγε να ξεκινήσει! Είχα παίξει πιο παλιά το demo του, το οποίο έτρεχε μια χαρά. Παρ' όλα αυτά, το κανονικό παιχνίδι επέμενε πεισματικά να "μου αντιστέκεται"! Κάθε φορά που πήγαινα να το εκτελέσω, έψαχνε επανειλημμένα το drive a: δεν έβρισκε τίποτα και κόλλαγε. Αν έβαζα τυχαία δισκέτα, μου έλεγε ότι δεν είχα βάλει το CD του παιχνιδιού!! Τελικά, για να καταφέρω να το παίξω, αναγκάστηκα να κατεβάσω ένα no-CD crack από το Internet. Ειδάλλως, ακόμη θα ψαχνόμουν.

Αλλο παράπονο (άκουσα πολλούς να το εκφράζουν) είναι η παντελής έλλειψη πρωτοτυπίας. Το Psycho Circus ούτε υπόσχεται ούτε προσφέρει, τελικά, κάτι καινούριο. Δεν έρχεται να βελτιώσει την πατροπαράδοτη συνταγή των Doom-clones, αλλά την παίρνει αυτούσια και προσπαθεί να μας προσφέρει μία γερή -πολύ γερή!- δόση αυτής, αφού ούτως ή άλλως αυτό ακριβώς έχει αποδειχθεί ότι μας αρέσει ("αυτό ξέρουμε, αυτό εμπιστευόμαστε!")... Οσοι λοιπόν αναζητούν κάτι το καινούριο και πρωτοποριακό στο Psycho Circus καλά θα κάνουν να ψαξουν αλλού.

Τέλος, μελανό σημείο μπορεί να θεωρηθεί από μία άποψη και η τεχνητή νοημοσύνη των εχθρών στο παιχνίδι. Τούτο διότι, πολλές φορές, αν οι περιστάσεις το φέρουν έτσι και τα πυρά ενός εχθρού, αντί να πετύχουν εσάς, χτυπήσουν πάνω σε άλλον αντίπαλο, ο χτυπημένος αντίπαλος κατά πάσα πιθανότητα θα στραφεί ενάντια στον πρώτο και θα αρχίσει μία μάχη μεταξύ τους, έως ότου ο ένας εκ των δύο να εξοντωθεί (κανιβαλισμός). Από μία άποψη, το παραπάνω μπορεί να δείχνει ενοχλητικό, από την άλλη όμως οφείλουμε να αναλογιστούμε ότι οι εχθροί αναπαρίστανται ως αιμοβόρα τέρατα, που υποτίθεται ότι δεν έχουν κανένα ίχνος νοημοσύνης, οπότε δεν μπορούν να διακρίνουν ποιος είναι ο "καλός" και ποιος ο "κακός" της όλης ιστορίας. Αρα, το παραπάνω, εκτός από μειονέκτημα, θα μπορούσε να λογιστεί κι ως πλεονέκτημα, αφού συνεισφέρει στην αίσθηση ρεαλισμού του παιχνιδιού! Εσείς πάρτε το όπως θέλετε...



Δύο εκατοστά πιο δίπλα να πέρναγε και θα αποκτούσα δωρεάν νέα κόμμωση για το μαλλί μου! (Είναι και της μόδας το ξυρισμένο κεφάλι... Α, ρε Γεωργάτε!)

ΓΡΑΦΙΚΑ

Η μηχανή γραφικών που έχει ενσωματωθεί στον τίτλο είναι η Lithtech 1.5, η οποία σίγουρα δεν είναι η κορυφαία του χώρου (τίτλος που θα μπορούσε κάλλιστα να διεκδικήσει η μηχανή του Quake 3 και η επερχόμενη Geomod της Volition...), αλλά πρόκειται για μία αξιόλογη λύση, που αφήνει καλές εντυπώσεις στους χρήστες της.

Επομένως, όπως καταλαβαίνετε, τα γραφικά του Psycho Circus κυμαίνονται σε πολύ καλά επίπεδα. Ο περιβάλλων χώρος προσδίδει με τον τρόπο σχεδίασής του την απαιτούμενη ατμοσφαιρικότητα και αίσθηση μυστηρίου, τα τέρατα είναι αλλόκοτα σχεδιασμένα, ώστε να εναρμονίζονται με τη γενικότερη παράνοια που χαρακτηρίζει τα επιμέρους στοιχεία του τίτλου, τα εφέ των όπλων είναι ευχάριστα στο μάτι, χωρίς όμως και να εντυπωσιάζουν, ενώ δεν θα σας λείψουν και αρκετά particle και smoke εφέ, που αποτελούν αξιόλογη προσθήκη, αν και όχι άψογα εκτελεσμένη.

Θετικό ακόμη μπορεί να θεωρηθεί και το ότι η μηχανή δεν είναι βαριά, οπότε και τα save και load γίνονται αρκετά γρήγορα, ούτε απαιτείται υπερμηχάνημα για να καλυφθούν οι ανάγκες του προγράμματος σε υπολογιστική ισχύ. Παρ' όλα αυτά, οι επίσημες απαιτήσεις του βρίσκονται σε σχετικά υψηλό επίπεδο, ίσως για να εξασφαλιστεί ότι, ακόμη και στην κατώτερη σύνθεση, το παιχνίδι θα παίζει αξιοπρεπώς.

Οσο για τα αρνητικά της μηχανής, εκτός του ότι δεν είναι η πλέον σύγχρονη (ήδη υπάρχει στην αγορά η Lithtech 2.0), παρουσιάζει μικροπροβλήματα στο collision detection, τα transparencies, όπως επίσης και ορισμένα συναφή προβλήματα με τοίχους και γωνίες. Αναφέρω χαρακτηριστικά ότι μου έτυχε ο χαρακτήρας να κολλήσει σε μια γωνία και να μην μπορεί να κινηθεί, επομένως αναγκάστηκα να κάνω load, αλλά ακόμη και μετά από αυτό η κίνησή του είχε επηρεαστεί δραματικά (πήγαινε σαν χελώνα!) και η μόνη λύση ήταν quit/restart.

ΠΡΟΣΟΧΗ!

Το παιχνίδι απαιτεί την ύπαρξη τρισδιάστατου επιταχυντή. Επειδή όμως υπάρχει περίπτωση να διαθέτετε κάποιο από τα παρακάτω chipsets, διαβάστε για να είστε προετοιμασμένοι για τυχόν τεχνικά προβλήματα:

- **Οι κάρτες με το TNT2 M64 παρουσιάζουν σοβαρά προβλήματα απεικόνισης, ενώ δεν υπάρχει driver που να διορθώνει το πρόβλημα.**
- **Στις Voodoo 4 και Voodoo 5, ακόμη και με τους τελευταίους drivers, η απόδοση του παιχνιδιού μειώνεται σταδιακά, με μόνη λύση να σώσετε το παιχνίδι, να βγείτε και να ξαναμπείτε!**
- **Το Voodoo 3 μπορεί να σας παρουσιάσει μικροπροβλήματα, αλλά μπορεί και όχι. Οπως και να 'χει, πάντως, αυτά λύνονται με την τελευταία έκδοση των drivers της εταιρείας.**
- **Οι Voodoo 2 και Riva 128 δεν είναι αρκετά δυνατές και μπορεί να μην τρέχουν ικανοποιητικά το παιχνίδι...**
- **Το Savage 2000 της S3 δεν τα πάει καθόλου καλά με το Psycho Circus. Λογικά θα αντιμετωπίσετε πολυάριθμα προβλήματα που δεν λύνονται ούτε με την εγκατάσταση των τελευταίων drivers.**

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΙΚΑ

Το Kiss: Psycho Circus μου άρεσε. Διόλου δεν με ενδιέφερε η άδεια για τη χρήση του ονόματος των KISS, αφού ούτως ή άλλως δεν υπήρξα οπαδός τους. Παρ' όλα αυτά, η μουσική αποτέλεσε μία ευχάριστη και σίγουρα θετική προσθήκη. Αλλά, και ως αυτούσιο Doom-clone, το Psycho Circus μπορεί να σταθεί επάξια απέναντι στους ανταγωνιστές του και να υπερασπιστεί το όνομά του.

Η εμπειρία που έχει να προσφέρει δεν είναι σίγουρα αυτή της χαράς για την ανακάλυψη κι εξερεύνηση του καινούριου. Οπως διευκρινίσαμε, εκτός από την πληθώρα αντιπάλων, το παιχνίδι δεν έχει καμία άλλη αξιομνημόνευτη καινοτομία. Παρ' όλα αυτά, ως γνήσιος κλώνος του Doom είναι ιδιαίτερα διασκεδαστικό και συνίσταται σε κάθε action gamer που επιθυμεί να ξεσκάσει ή να εκτονώσει τα βίαια ένστικτά του, να ακονίσει τις ικανότητές του ή, τέλος πάντων, να περάσει αρκετές ευχάριστες ώρες χωρίς μεγάλη κατανάλωση φαιάς ουσίας.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	87
GAMEPLAY	91
ΑΝΤΟΧΗ	75
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	90

84



Βίαιο, ψυχεδελικό, με μία δόση παράνοιας! Θέλετε περισσότερα;

Reach for the Stars

Δεν πάει πολύς καιρός από τότε που η γνωστή σε όλους μας SSI, σε συνεργασία με την SSG, κυκλοφόρησε το Reach for the Stars. Πολλοί από εσάς εύλογα θα αναρωτηθούν αν πρόκειται για ένα καινούριο RPG, μια και η SSI έγινε γνωστή κυκλοφορώντας σπουδαίους για την εποχή τους τίτλους RPG. Κι όμως, το Reach for the Stars κάθε άλλο παρά RPG είναι...

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
MINDSCAPE/SSI & SSG
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 233MHz, IBM PC ή συμβατός, 64MB RAM, 4MB κάρτα γραφικών, συμβατή με DirectX κάρτα ήχου, DirectX 7-7.a, 4x CD-ROM και Windows 95/98. Προσοχή: Το manual τονίζει ότι το παιχνίδι δεν τρέχει σε περιβάλλον NT.

του Γιάννη "Piccolo" Παναγάκη
FFVIISephiroth1@lycos.com



Το Reach for the Stars είναι ένα turn-based strategy παιχνίδι που είχε κυκλοφορήσει για πρώτη φορά τη δεκαετία του '80 και είχε προκαλέσει αρκετό θόρυβο γύρω από το όνομά του, μια και φιγουράριζε στις πρώτες θέσεις των top ten της εποχής. Μετά από πολλή σκέψη, και ίσως και κάποια δόση νοσταλγίας, οι δημιουργοί του αρχικού Reach for the Stars αποφάσισαν να μας χαρίσουν για ακόμα μία φορά δυνατές συγκινήσεις φτιάχνοντας ένα remake του. Ετσι, αφού έγιναν οι απαραίτητες βελτιώσεις και αλλαγές σε αρκετούς τομείς, έφτασε στα χέρια μας το εν λόγω remake, το οποίο -ως παιχνίδι- αντιπροσωπεύεται πλήρως από τις τέσσερις λέξεις που βρίσκονται στο εξώφυλλό του: eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate! Ας περάσουμε όμως στα ενδότερα του συγκεκριμένου τίτλου, αρχίζοντας με το...


Αυτό το μικρούλι cut-scene θα βλέπετε κάθε φορά που θα αποικείτε έναν πλανήτη.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Το Reach for the Stars μάς μεταφέρει, όντας space strategy, στον 23ο αιώνα, όπου οι γήινοι έχουν αποικήσει κάθε γωνιά του ηλιακού μας συστήματος και έχουν φτάσει μέχρι και τους αστεροειδείς. Εχοντας ξεπεράσει την ενεργειακή κρίση που σημάδεψε την πορεία της ανθρωπότητας, ο κόσμος πέρασε σε μία νέα, χρυσή εποχή και άρχισε να ευημερεί και να προοδεύει. Η πρόοδος σε όλους του τομείς υπήρξε ραγδαία και, με την ανακάλυψη νέων πηγών ενέργειας και την ταυτόχρονη επέκταση των θεωριών του Einstein, η στροφή προς την εξερεύνηση του διαστήματος ήταν λογικό επακόλουθο. Ετσι, με την ανακάλυψη του space jump μέσω του hyperspace, η εξερεύνηση αυτή άρχισε. Ομως, το βασικό ερώτημα που δημιουργήθηκε ήταν: εφόσον μπορούμε εμείς να το κάνουμε, μπορούν και άλλοι πολιτισμοί να πράξουν ομοίως; Αρχισαν, λοιπόν, πυρετώδεις προετοιμασίες για τη δημιουργία διαστημικών πολεμικών μηχανών, ώστε να είναι έτοιμοι διά παν ενδεχόμενο. Πράγματι, δεν άργησε να έρθει η πρόκληση. Κατά την εξερεύνηση του ηλιακού συστήματος Deneb, η ανθρώπινη φυλή θα βρεθεί για πρώτη φορά αναμεμειγμένη σε έναν space war.


Κάνοντας "ντου" σε έναν εχθρικό πλανήτη.

Οπως θα καταλάβατε, κάπου εδώ παίρνετε τον έλεγχο στα χέρια σας και το παιχνίδι ουσιαστικά αρχίζει. Προσέχετε όμως να τα πάτε καλά, διότι από εσάς εξαρτάται το μέλλον ολόκληρης της ανθρωπότητας!

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Στο τομέα τον γραφικών το παιχνίδι κινείται σε σχετικά καλά επίπεδα, χωρίς να προσφέρει τίποτα το εκπληκτικό, και, επειδή είμαι σίγουρος τι θα ρωτήσετε, η απάντηση είναι: όχι, τα γραφικά του Reach for the Stars δεν συγκρίνονται σε καμία περίπτωση με αυτά του Imperium Gallactica II σε κανέναν τομέα. Ολα είναι δύο διαστάσεων, ισομετρικά, με αρκετά καλούς χρωματισμούς, που αυξάνουν την ευχαρίστηση του παίκτη. Τα διαστημόπλοια είναι αρκετά καλοσχεδιασμένα, με αρκετές λεπτομέρειες και μεγάλη ποικιλία, μια και δεν είναι λογικό όλες οι φυλές του παιχνιδιού -δεκαέξι στο σύνολό τους- να

έχουν τα ίδια ακριβώς διαστημόπλοια. Σε αντίστοιχα επίπεδα κινούνται και τα κτίρια των βάσεων, τα οποία, ανάλογα με το τι παρέχουν στη βάση και τι επιπέδου είναι, έχουν διαφορετικό μέγεθος και animation. Εξίσου εντυπωσιακά -αν και φοβάμαι ότι είναι μετρημένα στα δάχτυλα- είναι και τα βίντεο του παιχνιδιού, με πρώτο και καλύτερο αυτό της εισαγωγής. Βέβαια, όσο έπαιζα, δεν κατάφερα να δω κάτι εξίσου αξιόλογο σε μέγεθος, και πολύ φοβάμαι ότι δεν πρόκειται να δω, εκτός ίσως από αυτό του τερματισμού.

Στον τομέα του ήχου, τώρα, ο τίτλος κινείται και εκεί σε αρκετά καλά επίπεδα. Υπάρχουν αρκετά μουσικά θέματα που μπορούν να βάλουν τον παίκτη στο κλίμα του παιχνιδιού με τον καλύτερο τρόπο. Αξιόλογη δουλειά έχει γίνει και στον τομέα των ηχητικών εφέ: πληθώρα ήχων, από τα laser και τους υπερκινητήρες των διαστημόπλοιων έως και τις εκρήξεις κατά το βομβαρδισμό των πλανητών.

Τέλος, αξίζει ένα μπράβο στους ανθρώπους που "δάνεισαν" τις φωνές τους, ώστε να είναι πιο ολοκληρωμένα τα briefings. Τούτο δε διότι, χρωματίζοντας κατάλληλα τη φωνή τους στα σημεία που πρέπει, μεταφέρουν στον παίκτη την ένταση και τη σημασία κάθε αποστολής.

GAMEPLAY

Από πού να αρχίσει κανείς και πού να τελειώσει, όταν έχει να κάνει με έναν τίτλο όπως το Reach for the Stars. Πρώτα απ' όλα, πρέπει να αναφερθεί ότι το παιχνίδι έχει τρεις επιλογές παιξίματος: Single player, Multiplayer και αυτή του Campaign editor.

Στη Single player επιλογή καλείστε να νικήσετε τον υπολογιστή σας είτε στην campaign του Reach for the Stars είτε σε κάποιο από τα single scenarios. Στην Campaign το παιχνίδι σάς προκαλεί να ξεπεράσετε δέκα αποστολές, άλλες πιο εύκολες και άλλες πιο δύσκολες, ώστε να εξελιχθεί η ανθρώπινη φυλή σε μια διαστημική αυτοκρατορία. Σε αυτές τις αποστολές υπάρχουν, ανάλογα με το σενάριο της καθεμιάς, διαφορετικοί τρόποι για να κερδίσετε. Οι τρεις πρώτες από αυτές αποτελούν το tutorial του παιχνιδιού, και είναι πολύ χρήσιμες για να μπορέσετε με τη βοήθεια και του manual να καταλάβετε τις δυνατότητες που σας προσφέρει. Μέσα από αυτές θα μάθετε πώς να αναπτύσσετε τη βάση σας, να ανακαλύπτετε νέες τεχνολογίες, να χρησιμοποιείτε διπλωματικό τρόπο για να βγείτε από ζόρικες καταστάσεις και, φυσικά, να πολεμάτε.

Επειτα όμως από τις εύκολες αυτές αποστολές, τα πράγματα αρχίζουν και ζορίζουν απότομα. Συγκεκριμένα, στην έβδομη ή όγδοη αποστολή, όπου καλείστε να βρείτε ένα εξωγήινο όπλο, θα πρέπει να τα δώσετε όλα για να τη φέρετε εις πέρας.

Εκτός όμως από την Campaign επιλογή, μπορείτε να παίξετε κάποιο από τα είκοσι ένα single scenarios που υπάρχουν ή και κάποιο που θα φτιάξετε μόνοι σας με τον editor. Προσοχή, όμως, διότι εδώ οι εχθροί δεν αστειεύονται. Σε αυτά, όσο σκληρά και να προσπαθούσα, σχεδόν πάντα έχανα, μια και όλα σχεδόν έχουν τεράστιο χάρτη και από τρεις τουλάχιστον εχθρούς. Ολα αυτά, σε συνδυασμό με το υψηλό AI, κάνουν τη νίκη όνειρο απατηλό.

Τέλος, υπάρχει η Multiplayer επιλογή, που υπόσχεται εξίσου μεγάλες συγκινήσεις. Βλέπετε, το να σας κάνει σκόνη εσάς και τους κολλητούς σας ο υπολογιστής δεν είναι κάτι που συναντάει κάποιος συχνά. Οπως και να έχει, οι επιλογές Multiplayer που προσφέρει το Reach for the Stars είναι οι ακόλουθες: μέσω IPX LAN, δηλαδή μέσα σε ένα τοπικό δικτυάκι, που επιτρέπει να συμμετέχουν μέχρι έξι παίκτες, είτε μέσω TCP/IP, για απευθείας παιχνίδι μέσα από το Internet. Απαραίτητη προϋπόθεση είναι να ξέρει κάθε παίκτης το IP των άλλων, ώστε να μπορείτε να δείτε ο ένας τον άλλο. Μέσω TCP/IP μπορούν να παίξουν μέχρι τέσσερις παίκτες συγχρόνως. Τέλος, μπορείτε, αν νιώθετε έτοιμοι, να "χωθείτε" στον MPlayer game server, όπου μαζί με άλλους τρεις συμπαίκτες, σύμμαχους ή εχθρούς, θα δοκιμάσετε τις ικανότητές σας. Βασική προϋπόθεση για να μπείτε στον MPlayer είναι να έχετε



Πάει και το τελευταίο μου σκαφάκι. Πού είναι, που να πάρει η ευχή, το load;



Να και κάτι που θα δείτε σπάνια!

εγκαταστήσει το απαραίτητο πρόγραμμα, το οποίο σας παρέχεται μαζί με το Reach for the Stars και μπορείτε είτε να το εγκαταστήσετε εξαρχής, είτε μετά, manually, από το CD. Οι πίστες που μπορείτε να παίξετε στην Multiplayer επιλογή είναι όλες αυτές που μπορείτε να βρείτε και στο single scenario, αυτές που έχετε φτιάξει μόνος σας ή, ακόμα, αν έχετε βαρεθεί να παίζετε τα ίδια και τα ίδια, μπορείτε, με την επιλογή Random scenario, να δώσετε άλλη πνοή και ενδιαφέρον στο παιχνίδι σας, δημιουργώντας εντελώς καινούριες και προκλητικές αποστολές.

Το Reach for the Stars όμως έχει και μία καινοτομία στη Multiplayer επιλογή, που είναι αρκετά καλή για την ταχύτητα του παιχνιδιού, αν και δεν διευκολύνει τους παίκτες που κάνουν ώρες να σκεφτούν! Αυτό διότι όλοι οι παίκτες, είτε είναι ελεγχόμενοι από τον υπολογιστή είτε από άλλους παίκτες, κάνουν τις κινήσεις τους στο ίδιο γύρο. Δηλαδή, με το που αρχίζει ο καινούριος γύρος, όλοι μπορούν να κάνουν τις κινήσεις τους και, μόλις τελειώσουν, απλώς περιμένουν να τελειώσει και ο τελευταίος για να αρχίσει ο νέος γύρος. Αυτό βέβαια δεν είναι πανάκεια, αλλά σε turn-based παιχνίδια διευκολύνει αφάνταστα, και προπαντός επιταχύνει την όλη φάση. Τρανό παράδειγμα το κορυφαίο HOMM3, μια και, αν μαζευτούμε παραπάνω από τρεις παίκτες, μόλις τελειώσει η σειρά μας πάμε μια βόλτα για καφέ και μετά γυρνάμε για να ξαναπαίξουμε.

Αφού τελειώσαμε με τους τρόπους με τους οποίους μπορεί κάποιος να παίξει το Reach for the Stars, ας περάσουμε στα ενδότερα του gameplay του τίτλου. Συγκεκριμένα στον τρόπο με τον οποίο μπορείτε να οργανώσετε τις βάσεις σας και τα στρατεύματά σας, έως και τη σειρά με την οποία μπορείτε να μελετήσετε τις νέες τεχνολογίες.

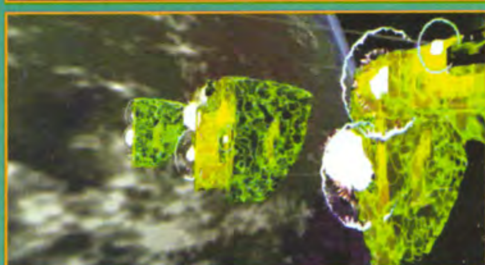
Αρχικά, πρέπει να τονιστεί ότι στον τίτλο αυτό έχει δοθεί έμφαση στη διευ-

ΣΚΗΝΕΣ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΗ ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ











κόλυνση του παίκτη, η οποία επιτυγχάνεται μέσω του Default Queue (μία επιλογή μέσω της οποίας μπαίνει στην παραγωγή, είτε για το χτίσιμο κτιρίων είτε για την ανακάλυψη τεχνολογιών, μία default σειρά). Ετσι, για να καταλάβετε καλύτερα, ας πούμε ότι φτάσατε σε ένα νέο επίπεδο τεχνολογίας και δεν έχετε ιδέα με τι σειρά θα κάνετε research. Ενεργοποιώντας, λοιπόν, την Default Research Queue, ο υπολογιστής θέτει την default σειρά προτεραιότητας στην ανακάλυψη νέων διαστημόπλοιων, ώστε να μπορέσετε να φτιάξετε νέα, πιο δυνατά σκάφη για να αντιμετωπίσετε τις απειλές - οι οποίες πιστέψτε με, είναι πολλές και ζόρικες. Κάτι αντίστοιχο υπάρχει και στο χτίσιμο της βάσης σας, οπότε, αν έχετε αμφιβολίες για το αν θα πρέπει να χτίσετε πρώτα τους αμυντικούς δορυφόρους ή το haggard των διαστημόπλοιων, έχετε πάντα την ίδια επιλογή. Δυστυχώς, κάτι που θεωρώ ως έλλειψη στην ύπαρξη αυτής της επιλογής είναι το γεγονός ότι δεν μπορείτε να αποθηκεύσετε κάποια δική σας σειρά, η οποία μπορεί να λειτουργεί καλύτερα απέναντι σε κάποιους εχθρούς, αλλά θα πρέπει κάθε φορά να τη γράφετε από την αρχή.

Ομως, όπως σε όλα τα strategy games, έτσι και σε αυτό, για να κάνετε όλα τα παραπάνω και να αναπτύξετε την φυλή σας σε κυρίαρχη, θα πρέπει να έχετε πολλά resources. Αυτά έχουν πολλές ονομασίες, από spice και tiberium σε gold, ore και wood. Ολα όμως προϋποθέτουν την ύπαρξη χρημάτων ή, στην προκειμένη περίπτωση, Resource Points. Στο Reach for the Stars όμως, αν και η συλλογή τους είναι αρκετά εύκολη, η απόκτησή τους είναι σχετικά δύσκολη. Τι εννοώ; Θα σας εξηγήσω αμέσως.

Βλέπετε, στο συγκεκριμένο παιχνίδι η απόκτηση πολλών πλανητών μεταφράζεται ως πηγή resources, δηλαδή απόκτηση extra resource points. Μη βιαστείτε όμως να ανοίξετε τις σαμπάνιες, μια και δεν μπορείτε να πάρετε resources από πλανήτη που δεν μπορείτε να κατοικήσετε. Και, για να γίνει η ζωή σας λίγο πιο δύσκολη, οι αποικισμένοι από τη φυλή σας πλανήτες (αποίκιση = κατοίκηση = resource points) συνήθως απέχουν τουλάχιστον δύο turns. Και, αν νομίζετε ότι δύο turns είναι ελάχιστος χρόνος, σας πληροφορώ ότι είναι υπεραρκετός για να σας κονιορτοποιήσουν οι εχθροί σας.

Πώς γίνεται, όμως, να αποικίσετε έναν άλλο πλανήτη; Εδώ τα πράγματα είναι απλά. Στα πλανητικά συστήματα που έχετε εξερευνήσει μπορείτε να δείτε στοιχεία για καθέναν από τους πλανήτες. Σε αυτά υπάρχει και κάποιο που το λένε compatibility ή ελληνιστί συμβατότητα. Οι τιμές αυτές κυμαίνονται από 25% έως 100% (τουλάχιστον τέτοιες τιμές συνάντησα στο χρόνο που έπαιξα), αλλά αυτό που έχει σημασία είναι ότι δεν είναι μηδέν και έτσι μπορείτε να αποικίσετε. Τα ποσοστά αυτά είναι σημαντικά για την ανάπτυξη της βάσης σας στον όποιο πλανήτη, και αυτό γιατί, όσο μεγαλύτερο το compatibility τόσο περισσότερα κτίρια μπορείτε να χτίσετε - οπότε θα έχετε και μεγαλύτερη και πιο δυνατή βάση. Ωραία, ως εδώ καλά, αλλά πώς φτιάχνετε τη βάση; Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να κατασκευάσετε colony ships, να τα στείλετε στο πλανητικό σύστημα που βρίσκεται ο πλανήτης και μετά να κάνετε κλικ πρώτα σε αυτά και μετά στον πλανήτη. Αυτό ήταν όλο!

Με αυτόν τρόπο σιγά σιγά θα επεκτείνετε την αυτοκρατορία σας, αλλά το ίδιο θα κάνουν και οι αντίπαλοί σας. Τώρα έχετε δύο επιλογές: είτε να τους πολεμήσετε είτε να ασκήσετε εξωτερική πολιτική μέσω της επιλογής diplomacy. Ναι, πράγματι μπορείτε να έχετε διπλωματικές σχέσεις με άλλες φυλές μέσα στο παιχνίδι. Αν όμως νομίζετε ότι είναι εύκολο πράγμα, κάνετε μεγάλο λάθος. Για την ακρίβεια, στον τομέα της διπλωματίας έχει δοθεί αρκετό βάθος, έτσι ώστε να μην είναι μία άχρηστη επιλογή. Καταρχάς, θα πρέπει να αναφερθούν οι διπλωματικές καταστάσεις στις οποίες μπορεί να βρεθείτε με τις άλλες φυλές μέσα στο παιχνίδι, οι οποίες είναι οι war, neutrality, alliance και unity.

Καθεμιά από αυτές έχει και τα δικά της χαρακτηριστικά. Στη war τα πράγματα είναι τα πιο απλά, μια και σκοτώνετε ό,τι κινείται (αν βεβαίως δεν σας σκοτώσει εκείνο πρώτα). Στη neutrality όλα κινούνται νωθρά και είναι κάπως αμφίρροπα, μια και οποιαδήποτε στιγμή μπορεί να προκληθεί πόλεμος. Μετά έχουμε την alliance, στην οποία έχετε τη δυνατότητα να ανοίξετε εμπορικές σχέσεις με τη σύμμαχο φυλή (ή σύμμαχες φυλές), μέσω των οποίων μπορείτε να κάνετε και εμπάργκο σε άλλες φυλές, να ανταλλάξετε resource points (αυτό γίνεται με ένα έμμεσο τρόπο, τον οποίο, για να εξηγήσω, θα χρειαστώ ένα ολόκληρο τεύχος, οπότε



Το να σας επιτίθενται μόνο τόσες μονάδες είναι ευχής έργο.

ΠΡΟΒΛΗΜΑ ΜΕ ΤΟ PATCH ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Ε, ναι, μου συνέβη και αυτό! Ολα άρχισαν όταν θέλησα να κατεβάσω το patch του Reach for the Stars, μήπως και διορθωθούν τα κολλήματα στον ήχο και σε ορισμένα βίντεο. Τα κολλήματα αυτά δεν θα παρουσιαστούν την πρώτη φορά που θα εκκινήσετε το παιχνίδι, αλλά τη δεύτερη, οφείλονται δε στο ότι μένει κολλημένο στο background -χωρίς να φαίνεται πάντα- το animation του διαστημόπλοιου της επιλογής Single player. Το γεγονός ότι κολλάει το καταλαβαίνετε από το αφάνταστα εκνευριστικό "μπιπ" που θα ακούτε συνέχεια και θα υπερκαλύπτει τη μουσική και τα ηχητικά εφέ του παιχνιδιού. Το δε animation του διαστημόπλοιου θα το δείτε συνήθως όταν θα πάτε να καταλάβετε μία colony του αντιπάλου, όπου και θα εμφανιστεί μαζί με κάτι ξεκάρφωτα ροζ πολύγωνα. Ετσι, λοιπόν, πήγα στο site του παιχνιδιού (http://www.reach4ts.com) και, κάνοντας κλικ στο patch, περίμενα να το κάνω download. Τότε παρατήρησα ότι είχε εμφανιστεί ένα μήνυμα που ζητούσε συγγνώμη από τους αγοραστές του τίτλου, διότι το προηγούμενο patch, το οποίο, αν και προορίζονταν για την ευρωπαϊκή και την αμερικανική έκδοση, λειτουργούσε μόνο στην αμερικανική. Επίσης, έλεγε, για όσους είναι κάτοχοι του ευρωπαϊκού τίτλου με το καινούριο patch, ότι όλα θα ήταν μια χαρά. Αμέσως άρχισαν να με ζώνουν τα φίδια, δείχνοντας όμως καλή πίστη, κατέβασα το καινούριο patch και προσπάθησα να patch-άρω το παιχνίδι. Τότε συνέβη κάτι που πραγματικά με έριξε από την καρέκλα μου! Ακουσον άκουσον! Γίνανε update όλα τα αρχεία εκτός από το "Reach for the Stars.exe", δηλαδή το κυρίως .exe αρχείο που είναι το σημαντικότερο στο τρέξιμο του παιχνιδιού!!!
Η πλάκα της υπόθεσης, όμως, είναι ότι το παιχνίδι φόρτωνε κανονικά, και μάλιστα αναγνώριζε ότι είχε γίνει updated στην version 1.1. Ελα όμως που όποτε πήγαινα να αρχίσω κάποιο campaign ή map editor ή ακόμα και multiplayer, το παιχνίδι με "σούταρε" στα Windows. Το χειρότερο δε είναι ότι, ακόμα και με το patch αυτό, το πρόβλημα με το κολλημένο animation συνέχιζε να υπάρχει! Δείχνοντας λίγη καλή πίστη ακόμα, απεγκαθιστώ το Reach for the Stars και το επανεγκαθιστώ. Τώρα όμως κάνω update τον τίτλο με το αρχικό "προβληματικό" patch, μπας και στο περιοδικό είχαν στείλει την αμερικανική έκδοση και το καινούριο patch είχε πρόβλημα με αυτήν. Δυστυχώς για σας, αλλά και για μένα, η ιστορία επαναλήφθηκε για μία ακόμα φορά. Ούτε και αυτή τη φορά έγινε update, αλλά ούτε και το πρόβλημα λύθηκε. Ετσι, θεώρησα καθήκον μου να στείλω e-mail στην SSG για το πρόβλημα, αλλά δυστυχώς, μέχρι την ημέρα που παρέδωσα το άρθρο, απάντηση δεν πήρα.

δείξτε κατανόηση για αυτήν την παράλειψη) και επίπεδα τεχνολογίας. Τέλος, στη unity κατάσταση μπορείτε να κάνετε ό,τι και στην alliance, μόνο που, ό,τι και να γίνει, δεν πρόκειται να σπάσει η συμμαχία. Οπως λοιπόν έλεγαν και οι αρχαίοι ημών πρόγονοι, "η ισχύς εν τη ενώσει".

Τέλος, μένει να γράψουμε για το πολεμικό μέρος του Reach for the Stars. Με αυτό το μέρος θα ασχοληθείτε αρκετά, μια και ως strategy το παιχνίδι πραγματεύεται το πολεμικό στοιχείο. Και εδώ οι κύριοι στην SSI/SSG έκαναν αρκετά καλή δουλειά, και, ανάλογα με τον αντίπαλο που θα έχετε απέναντί σας, όλη η φιλοσοφία σας θα πρέπει να αλλάζει.

Το ουσιαστικότερο σημείο εδώ είναι η κατασκευή σκαφών. Πώς γίνεται; Με την ανακάλυψη νέων τεχνολογιών ανακαλύπτετε νέα μοντέλα σκαφών και όπλων, είτε αμυντικών είτε επιθετικών, καθώς και συστημάτων εντοπισμού. Τώρα, μέσω της επιλογής ship design, μπορείτε να διαμορφώσετε τα σκάφη σας. Το εκπληκτικό είναι ότι με το ίδιο σκαρί μπορείτε άλλοτε να δημιουργήσετε ένα κορυφαίο μαχητικό σκάφος που θα τρέμουν όλοι και άλλοτε ένα πολύ ζόρικο αμυντικό σκάφος. Πάνω σε αυτό μπορείτε να πειραματιστείτε για το ποια όπλα και τι στιλ μαχητικού σκάφους δουλεύει καλύτερα με τους αντιπάλους σας, και φυσικά, αν ανακαλύψετε κάποια νέα τεχνολογία, μπορείτε να τροποποιήσετε τα υπάρχοντα μοντέλα και να τα αναβαθμίσετε σε απίστευτο σημείο.

Σε αυτό το σημείο θα ήθελα να τονίσω τη μεγάλη ποικιλία που προσδίδουν στο Reach for the Stars οι τεχνολογίες που μπορούν να ανακαλυφθούν. Εδώ η SSI έκανε μία πολύ όμορφη δουλειά, μια και υπάρχουν είκοσι (ναι, καλά διαβάσατε, είκοσι) επίπεδα τεχνολογικής εξέλιξης, με το καθένα να περιέχει περί τα δεκατρία research projects. Βέβαια, στα περισσότερα σενάρια δεν θα σας δοθεί η δυνατότητα αλλά ούτε και η επιλογή να εξελιχθείτε τόσο πολύ, αλλά τίποτα δεν σας εμποδίζει να φτιάξετε με τον editor ένα σενάριο, όπου αυτό να είναι εφικτό.

Υστερα από αυτή την όχι και τόσο μικρή παρένθεση, θα συνεχίσω την αναφορά μου στον τομέα του gameplay με τον τρόπο της μάχης. Εδώ οφείλω να ομολογήσω ότι τα πράγματα στραβώνουν λιγάκι. Και εξηγώ αμέσως το γιατί: Οπως και το υπόλοιπο παιχνίδι, έτσι και οι μάχες διεξάγονται σε γύρους. Οι επιλογές όμως που έχετε είναι απίστευτα περιορισμένες, μια και η νίκη επί του αντιπάλου σας δεν εξαρτάται από το πώς θα πολεμήσετε, αλλά από τον αριθμό των σκαφών. Το γεγονός αυτό οφείλεται καταρχήν στο ότι τα σκάφη σας μπορούν να παραταχθούν μόνο με τέσσερις διαφορετικούς σχηματισμούς. Αυτοί οι σχηματισμοί έχουν τα δυνατά και τα αδύνατα σημεία τους, αλλά όχι αρκετά για να κρίνουν την έκβαση μίας μάχης. Επιπροσθέτως, στους σχηματισμούς αυτούς δεν μπορεί να παρέμβει καθόλου ο παίκτης, βάζοντας, ας πούμε, τα αδύναμα σκάφη στα πλαϊνά και τα πιο δυνατά στη μέση. Είναι κρίμα που το κυρίως μέρος του τίτλου δεν προσέχθηκε όσο θα έπρεπε.

Ολοκληρώνοντας, θα ήθελα να αναφερθώ στο AI. Στην αρχή, όταν το έτρεξα, το επίπεδο δυσκολίας μού φάνηκε παιδαριώδες, μια και οι αντίπαλοι δεν επιτίθεντο (εκτός από ελάχιστες φορές) και τα objectives ήταν πολύ απλά. Οσο όμως προχωρούσα τόσο τα πράγματα δυσκόλευαν, σε σημείο απελπιστικό. Ιδίως από ένα σημείο και μετά, ούτε και με cheat δεν γινόταν δουλειά. Δεν λέω βέβαια ότι με πείραξε (πολύ), αλλά, αν δεν ήταν τόσο υψηλό το επίπεδο, σίγουρα θα ήταν πιο ευχάριστο.

ΤΕΛΕΙΩΝΟΝΤΑΣ

Το Reach for the Stars είναι ένα αρκετά αξιόλογο strategy, που αξίζει την προσοχή σας. Βέβαια, θέλει πολλή δουλειά ακόμη για να μπορέσει να κατακτήσει την πρωτιά στο χώρο, αλλά σίγουρα βρίσκεται σε πολύ καλό δρόμο. PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	82
ΗΧΟΣ	81
GAMEPLAY	88
ΑΝΤΟΧΗ	85

83



Για τη βαθμολόγηση του συγκεκριμένου τίτλου δεν ελήφθη υπόψη το ωραιότατο ζουζουνάκι, σε ένδειξη καλής πίστης, διότι αλλιώς...

BLAIR WITCH VOLUME 1 RUSTIN PARR

Η ταινία "Blair Witch" έκανε στην Αμερική πάταγο. Δημιούργησε μία ολόκληρη μυθολογία γύρω από το πώς φτιάχτηκε και το αν είναι αληθινή ιστορία. Δεν ντρέπομαι να ομολογήσω ότι για αρκετό καιρό πίστευα ότι η ταινία εξιστορούσε πραγματικά γεγονότα. Είχα "χάψει" δηλαδή κανονικά όλο το παραμύθι που οι δημιουργοί της ταινίας προσπάθησαν να κατασκευάσουν. Αν και η ταινία δεν μου άρεσε ιδιαίτερα, καθώς τη βρήκα πολύ "αμερικανική" για τα γούστα μου, τι θα κάνατε, αν κάποιος σας έλεγε ότι το Blair Witch Volume 1: Rustin Parr είναι πολύ καλύτερο από αυτήν; Δεν θα σας κινούσε το ενδιαφέρον να το δείτε;

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

ΕΤΑΙΡΕΙΑ

Terminal Reality/Gathering of Developers/Take 2 Software (http://blairwitch.godgames.com/)

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

Pentium 2 Celeron, 64MB RAM, Windows 95/98, DirectX 7.0a, CD-ROM drive, SVGA κάρτα γραφικών με DirectX certified drivers, 16 bit Windows συμβατή κάρτα ήχου με DirectX certified drivers, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 850MB στο σκληρό και τουλάχιστον 200MB ελεύθερα Virtual Memory



Η Gathering of Developers, που ανέλαβε τον συνολικό στρατηγικό σχεδιασμό του παιχνιδιού, είχε μία εξαιρετική ιδέα: Οι άνθρωποί της αποφάσισαν να μη φτιάξουν μόνο ένα παιχνίδι, αλλά να δημιουργήσουν τρεις ξεχωριστές ιστορίες, που θα λειτουργούν ως τελείως ανεξάρτητα προϊόντα αλλά κάτω από το ίδιο περιβάλλον. Ταυτόχρονα σκέφτηκαν να αναθέσουν τα τρία αυτά παιχνίδια σε τρεις ξεχωριστούς κατασκευαστές. Ετσι, η Terminal Reality ανέλαβε να φτιάξει το Blair Witch Volume 1: Rustin Parr, η Human Head Studios ολοκληρώνει αυτό τον καιρό το Blair Witch Volume 2: The Legend of Coffin Rock και, τέλος, η Ritual Entertainment θα φτιάξει το Blair Witch Volume 3: The Elly Kedward Tale. Κάθε παιχνίδι θα έχει τελείως δικό του στυλ, γεγονός που δίνει ξεχωριστή γοητεία στο συνολικό project. Χαρακτηριστικά αναφέρω ότι το τρίτο της σειράς θα είναι προσανατολισμένο κυρίως στη δράση, αλλά θα διαθέτει ένα πρωτότυπο σύστημα μαγών βασισμένο στα spells!

Δεν ξέρω ποια είναι η τιμή του παιχνιδιού στην Ελλάδα, στην Αμερική, πάντως, είναι αρκετά χαμηλή, διευκολύνοντας έτσι τους χρήστες να αγοράσουν και τα τρία παιχνίδια, όταν αυτά φυσικά κυκλοφορήσουν. Στην Αγγλία η τιμή τους ήταν περίπου 1,5 φορά ακριβότερη (δεν ξέρω αν εν τω μεταξύ άλλαξε). Θέλω να πιστεύω ότι και στη χώρα μας θα πουλιέται σχετικά φθηνά.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Η ιστορία του παιχνιδιού φαντάζει, στην αρχή τουλάχιστον, σχετικά απλή. Το 1941 ένας ηλικιωμένος ερημίτης, ο Rustin Parr, μπαίνει στο κατάστημα γενικού εμπορίου της Burkittsville, στο Maryland, όπου εξελίσσονται και τα τρία επεισόδια της σειράς, φωνάζοντας "Επιτέλους, τελείωσα...".



Στο δάσος.

Οταν η τοπική αστυνομία ψάχνει στην καλύβα του, βαθιά μέσα στο τοπικό δάσος, βρίσκει τα πτώματα 7 παιδιών. Ηταν ολοφάνερο πως είχαν δολοφονηθεί σύμφωνα με τους κανόνες κάποιας τελετουργίας. Ο Rustin Parr ισχυρίζεται, ανακρινόμενος, ότι μία ηλικιωμένη γυναίκα-φάντασμα του είπε να κάνει ό,τι έκανε! Φήμες σχετικά με την περιβόητη Blair Witch (μάγισσα) αρχίζουν να διαδίδονται στην πόλη για πρώτη φορά ύστερα από 60 χρόνια.

Στην Washington μία κυβερνητική υπηρεσία, που ως σκοπό έχει να ερευνά τις λεγόμενες "υπερφυσικές

ΤΟ DEMO ΤΟΥ BLAIR WITCH VOLUME 2: THE LEGEND OF COFFIN ROCK

Στη διεύθυνση http://www.fileplanet.com/index.asp?section=333&file=51071 μπορεί κάποιος να βρει και να κατεβάσει το demo του Blair Witch Volume 2: The Legend of Coffin Rock (αρχείο BW2DEMO.ZIP). Το αρχείο αυτό έχει μέγεθος 93,1MB, δηλαδή σχεδόν απαγορευτικό για να το κατεβάσει ένα απλός χρήστης. Το περιοδικό, όμως, μπορεί και προτείνω να το βάλουμε στο επόμενο CD, ώστε να μπορέσουμε να το δούμε.

Στο demo-παιχνίδι βρισκόμαστε στο έτος 1886. Για περισσότερο από μισό αιώνα μία διαβολική δύναμη κυριαρχεί στους Black Hills της Burkittsville. Στις μέρες μας ο τρόμος φαίνεται να ξαναγυρίζει, μια και ένα νέο κορίτσι εξαφανίζεται. Το παιχνίδι φτιάχνει η Human Head Studios για λογαριασμό της Gathering of Developers, ενώ στην Ευρώπη θα κυκλοφορήσει από την Take 2 Software.

δραστηριότητες", μαθαίνει για τους ισχυρισμούς του Rustin Parr και στέλνει την καλύτερη ερευνήτριά της, την Doc Holliday (δηλαδή εσένα), να εξερευνήσει την υπόθεση.

Η ιστορία του είναι αρκετά πρωτότυπη και ενδιαφέρουσα από κάθε πλευρά. Φυσικά, πρέπει να βρείτε τι ακριβώς έχει συμβεί στην περιοχή αυτή - αυτό ακριβώς το μυστήριο που βρίσκεται σε εξέλιξη είναι και το κύριο ατού του παιχνιδιού.

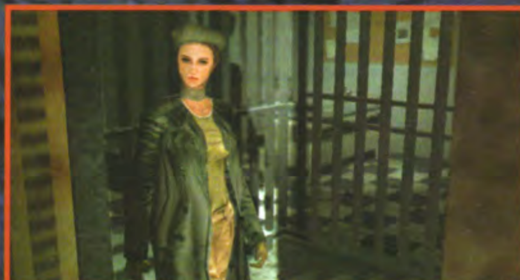
Οπως προανέφερα, το σενάριο του παιχνιδιού θα μπορούσε κάλλιστα να ήταν ένα τηλεοπτικό επεισόδιο της εξαιρετικής και πολυβραβευμένης σειράς X-Files. Παράξενη ιστορία, με υπερφυσικές προεκτάσεις, εξαιρετική γυναίκα ερευνήτρια κ.λπ. Αυτή η Doc πολύ μου αρέσει. Λέτε να την καλέσω να ερευνήσει τις μεταφυσικές και υπερφυσικές πλευρές του ψυχισμού μου;

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι εντυπωσιακά από πολλές πλευρές. Καταρχήν, είναι από τα λίγα παιχνίδια του είδους που υποστηρίζουν αναλύσεις μέχρι και 1.280x1.024. Φυσικά, για να τρέξεις το παιχνίδι στην ανάλυση αυτή πρέπει να έχεις μία 3D κάρτα γραφικών με 16MB μνήμη (η εταιρεία συστήνει τις Matrox G400, ATI Rage 128 και GeForce). Τα γραφικά είναι όμορφα σχεδιασμένα, με ωραίους χαρακτήρες, εξαιρετικά backgrounds, εντυπωσιακούς χρωματισμούς, που ταιριάζουν απόλυτα με την ατμόσφαιρα θρίλερ-τρόμου του παιχνιδιού, και πάρα πολλά και καλά video sequences.

Ο ήχος είναι εξαιρετικός. Διαθέτει πολύ καλή background μουσική, ικανοποιητικά ηχητικά εφέ και θαυμάσιες ομιλίες. Τέτοιας ποιότητας speech είχα καιρό να δω σε παιχνίδι. Προσθέτοντας το γεγονός ότι μπορείς να βλέπεις όλους τους διαλόγους σε κείμενο πάνω στην οθόνη, καταλήγουμε στο συμπέρασμα ότι το παιχνίδι στον τομέα του ήχου είναι σχεδόν άριστο. Το μόνο μειονέκτημα που εντόπισα σε ό,τι αφορά τα γραφικά και τον ήχο είναι η έλλειψη συγχρονισμού στα χείλη των χαρακτήρων και στις ομιλίες.

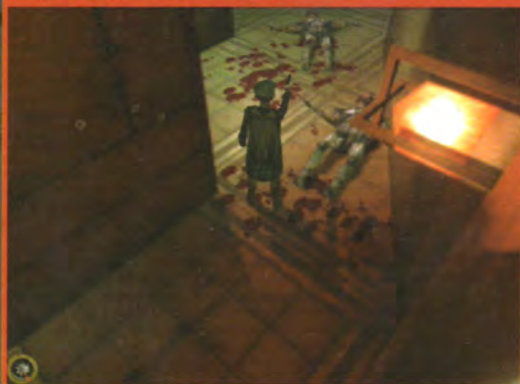
Η οπτική θέα του παιχνιδιού είναι τρίτου προσώπου και αποτελεί ένα κράμα πλήρους περιστροφικής κίνησης 360 μοιρών αλλά και οπτικών γωνιών, που αλλάζουν καθώς κινείσαι σε συγκεκριμένα σημεία στην οθόνη. Ο χειρισμός του απαιτεί εξοικείωση από το χρήστη, αλλά -πιστέψτε με- δεν έχω δει πιο ολοκληρωμένη προσφορά "user interface" στο χρήστη σε κανένα άλλο παιχνίδι. Σου επιτρέπει να το χειριστείς εξ ολοκλήρου με τα πλήκτρα, με το ποντίκι (click & point interface) και, τέλος, με έναν συνδυασμό πλήκτρων και ποντικιού. Δηλαδή προσφέ-



Η Doc Holliday, η κουκλάρα του παιχνιδιού.



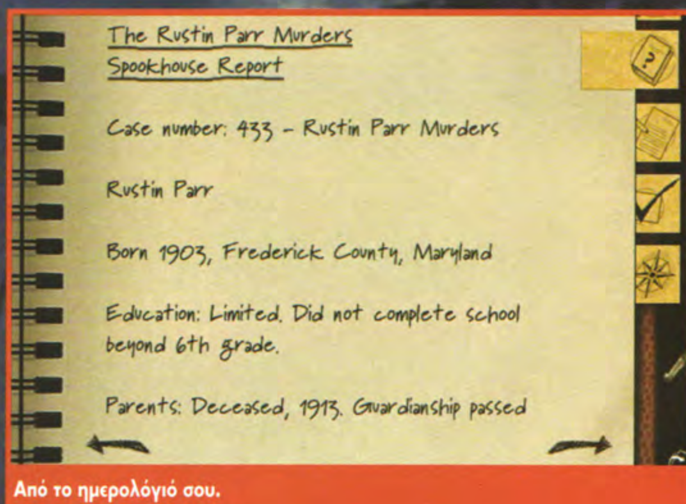
Λίγη δράση δεν κάνει ποτέ κακό.



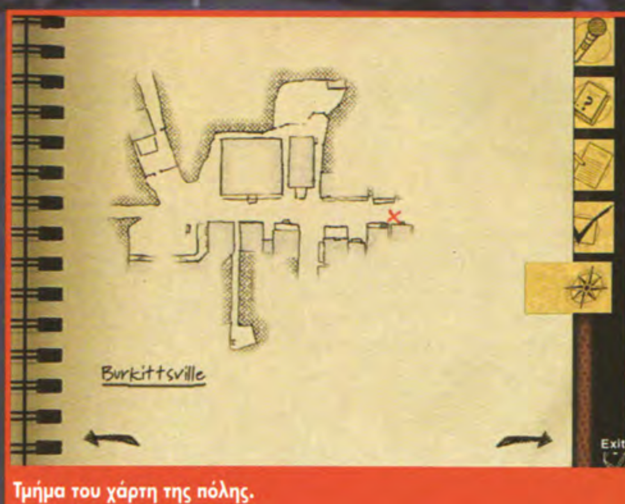




Πηγαίνοντας με τον "κολλητό σου" στο briefing της υπόθεσης.



Από το ημερολόγιό σου.



Τμήμα του χάρτη της πόλης.

ρει σχεδόν όλες τις δυνατότητες των user interfaces που έχουν καταγραφεί (100 θα του έβαζα, αν υπήρχε η δυνατότητα να πληκτρολογείς εντολές!). Η μοναδική συμβουλή που έχω να σας δώσω είναι σε ό,τι αφορά τα saves, μπροστά από το όνομα, να βάζετε την αρίθμηση 01_, 02_ κ.λπ., αν θέλετε να τα βλέπετε σε μία συγκεκριμένη σειρά, και αυτό διότι το παιχνίδι δεν κρατά τα saves με ημερομηνιακή διάταξη (οπότε δεν υπάρχει πρόβλημα στη σειρά), αλλά με βάση το όνομα.

Αξιοσημείωτα στοιχεία στο user interface είναι η ύπαρξη του χάρτη και κυρίως του εξαιρετικού ημερολογίου. Πρόκειται για πολύτιμα στοιχεία σε έναν τίτλο, τα οποία έπρεπε να υπάρχουν σε όλα τα παιχνίδια του είδους. Νομίζω ότι είναι πλέον καιρός για μία τέτοια αλλαγή.

ΤΑ ΠΑΡΑΞΕΝΑ ΤΩΝ ΕΤΑΙΡΕΙΩΝ ΠΟΥ ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΥΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ ΤΡΙΤΟΥΣ

Μπορεί το παιχνίδι να το έχει φτιάξει η Terminal Reality, η δημιουργός του Nocturne, και να χρησιμοποιείται μία βελτιωμένη έκδοση της system engine του προαναφερόμενου παιχνιδιού, αλλά λίγη παραπάνω προσοχή μερικές φορές δεν βλάπτει. Οταν κάνεις minimized το παιχνίδι, πατώντας τα πλήκτρα ALT και TAB, και κοιτάξεις στην TaskBar (η μπάρα που είναι στο κάτω μέρος των Windows), θα παρατηρήσεις ότι στο "εικονίδιο" που αντιστοιχεί στο παιχνίδι γράφει "NOCTURNE".

Μη μου πει κανείς τώρα ότι αυτό έχει γίνει για κάποιους περίεργους διαφημιστικούς λόγους του συγκεκριμένου παιχνιδιού ή ότι η system engine που χρησιμοποιούν ονομάζεται Necturne engine. Απλώς πιστεύω ότι δεν το πρόσεξαν. Αλλά το ερώτημά μου είναι το εξής: Κανένας tester ή άλλος υπεύθυνος δεν το είδε ώστε να τους προτείνει να αλλάξουν όνομα;

Γενικά, πάντως, τα γραφικά, ο ήχος και ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι η κύρια πηγή της δύναμής του.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού είναι από κάθε πλευρά εξαιρετική. Τα παιχνίδια που αποδίδουν καλά την ατμόσφαιρα αγωνίας-τρόμου, όπως και στις ταινίες, είναι τα αγαπημένα μου. Ισως γιατί ανεβάζουν την αδρεναλίνη στα ύψη, με αποτέλεσμα συχνά (ειδικά όταν αντιμετωπίζω ξαφνικά τέρατα) να πετάγομαι από την καρέκλα μου.

Το gameplay συνίσταται στο να εξερευνάς τον περιβάλλοντα χώρο, σε καθαρά adventur-ιστικο στυλ, να λύνεις μερικούς όχι ιδιαίτερα δύσκολους γρίφους, ενώ υπάρχει και καθαρή δράση, στην οποία χειρίζεσαι μία σειρά από όπλα - μη φαντάζεσαι κάτι το τρομερό, αφού και εγώ τα κατάφερα καλά σε λογικό επίπεδο δυσκολίας. Απλώς μερικές φορές αντιμετώπισα κάποια ψιλοπροβλήματα υγείας, αλλά, τελικά, επέζησα.

Στην κατοχή σου έχεις ένα πολύτιμο gadget (θέλω και εγώ ένα τέτοιο), το οποίο εντοπίζει τα φαντάσματα και ονομάζεται Spectral Proximity Sensor (SPS). Παράλληλα χρησιμοποιείς και άλλα καλούδια, όπως γυαλιά νυχτερινής όρασης, τα οποία δημιουργούν την απόλυτη κλειστοφοβική αίσθηση (δεν ξέρεις τι είναι να περπατάς, να τα βλέπεις όλα θολά, να στρίβεις και να πέφτεις φάτσα σε ένα τέρας ... μαμά μου!).

Το κύριο μειονέκτημα του παιχνιδιού είναι, κατά τη γνώμη μου, το γεγονός ότι είναι σχετικά μικρό από πλευράς διάρκειας δράσης. Ως δεύτερο αρνητικό στοιχείο θεωρώ την όχι καλά διαρθρωμένη δράση του, η οποία είναι της μορφής "μπες στο δάσος, πήγαινε στο σπίτι του Πατρίκου, ξαναμπές στο δάσος, πήγαινε στο σπίτι του Κράτσα, ξαναμπές στο δάσος, πήγαινε στο σπίτι του Καφούρου, ξαναμπές στο δάσος κ.λπ.". Κάθε φορά μάλιστα που μπαίνεις στο δάσος ξέρεις τι θα συναντήσεις: τέρατα, ζόμπι κ.λπ. Πιστεύω ότι η συνολική δράση του παιχνιδιού θα μπορούσε να ήταν καλύτερα σχεδιασμένη.


Ετοιμάζοντας όλα τα gadgets που θα πάρεις μαζί σου.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Σημειώστε ότι η περιγραφή που ακολουθεί αντιστοιχεί στο χειρισμό του παιχνιδιού εξ ολοκλήρου με πλήκτρα, μια και τον προτιμώ ως πιο λειτουργικό, έχοντας ταυτόχρονα επιλέξει τα Normal Puzzles και Normal Combat.

Ξεκινώντας το παιχνίδι βρίσκεσαι σε ένα ειδικό tutorial που έχει την ιδιομορφία ότι σε αυτό μπορείς να χάσεις. Ναι, σωστά διαβάζεις, γι' αυτό κάνε αμέσως SAVE και ονόμασέ το 00_STARTING.NOC

Πάτα το πλήκτρο F11 ώστε να ρυθμίσεις καλύτερα τη φωτεινότητα της οθόνης.

Στο κελί στρίψε λίγο και βγες από την πόρτα. Βλέπεις ακόμη ένα video sequence. Μόλις ξαναπάρεις τον έλεγχο του παιχνιδιού, στρίψε προς

DEFAULT ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΠΛΗΚΤΡΩΝ ΜΕ ΧΡΗΣΗ ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟΥ

Πλήκτρο	Λειτουργία	Πλήκτρο	Λειτουργία
F1	Εμφανίζει/Εξαφανίζει το Quick Help πάνω στην οθόνη δράσης		
F2	Save game	esc	Pause
F3	Restore game	↑	Κινείσαι μπροστά
F5	On/Off τον ήχο	↓	Κινείσαι πίσω
F6	Quick save	←	Στρίβεις αριστερά
F9	Quick load	→	Στρίβεις δεξιά
F11	Αυξάνεις τη φωτεινότητα στην οθόνη (gamma)		
F12	Μειώνεις τη φωτεινότητα στην οθόνη (gamma)		
Shift + ↑	Τρέχεις προς μία κατεύθυνση		
Z	Κάνεις πλάγια βήματα αριστερά		
X	Κάνεις πλάγια βήματα δεξιά		
SPACEBAR	Δράση/Πυροβολείς		
F	Ο φακός	C	Η πυξίδα
N	Η ειδική θέα της νύχτας	S	Το SPS
J	Το ημερολόγιό σου	D	Τραβάς το όπλο σου
TAB	Ο χάρτης του παιχνιδιού		
Q	Σημαδεύεις προς τα πάνω	A	Σημαδεύεις προς τα κάτω
END	Στρίβεις γρήγορα 180 μοίρες		
1	Περνάς από το ένα πιστόλι στο άλλο.		
2	Περνάς από τον ένα assault όπλο στο άλλο		
3	Περνάς από τον ένα energy όπλο στο άλλο		
4	Περνάς από το ένα όπλο συμπλοκής στο άλλο		
=	Το επόμενο όπλο	[	Το επόμενο αντικείμενο
-	Το προηγούμενο όπλο	]	Το προηγούμενο αντικείμενο
P	Περιγραφή αντικειμένου		


Στο δωμάτιο του ξενοδοχείου σου.

τα δεξιά, πλησίασε στην καρέκλα και μόλις η πυξίδα "φωτιστεί", πάρε την πατώντας το πλήκτρο SPACEBAR. Βλέπεις ακόμη ένα video sequence. Μόλις ξαναπάρεις τον έλεγχο του παιχνιδιού, πλησίασε στο κουμπί που υπάρχει στα δεξιά της πόρτας και μόλις αυτό φωτιστεί, κάνε SAVE. Ονόμασέ το 01_trying.noc.

Τώρα, πάτα το πλήκτρο SPACEBAR για να πατήσεις το κουμπί και να ανοίξεις την πόρτα του δωματίου. Ενα ζόμπι σού επιτίθεται από πίσω. Γρήγορα τρέξε (πατώντας τα πλήκτρα SHIFT και Up arrow) και βγες από την πόρτα, στύβοντας λίγο προς τ' αριστερά. Βλέπεις άλλο ένα μικρό video sequence. Μόλις ξαναπάρεις τον έλεγχο του παιχνιδιού τρέξε κατά μήκος του διαδρόμου, πέρασε προσεκτικά πάνω από τις σανίδες και, μόλις φτάσεις στην άλλη άκρη και σηκωθεί ένας τοίχος-μπάρα πίσω σου, κάνε άλλο ένα SAVE. Ονόμασέ το 02_trying.noc.

Πήγαινε κοντά στο πιστόλι και, μόλις αυτό φωτιστεί, πάτα το πλήκτρο SPACEBAR για να το πάρεις. Αδιαφόρησε προς το παρόν για το ζόμπι που έχει έρθει πίσω σου, μια και δεν μπορεί να σε πειράξει. Στρίψε προς την τσάντα που είναι στ' αριστερά και μόλις αυτή φωτιστεί, πάτα το πλήκτρο SPACEBAR για να την ανοίξεις και να πάρεις 30 σφαίρες. Τώρα στρίψε προς το ζόμπι, πάτα το πλήκτρο "D" για να τραβήξεις το πιστόλι σου, σημάδεψέ το καλά χρησιμοποιώντας τα πλήκτρα που ρυθμίζουν τη στόχευση και πάτα το πλήκτρο SPACEBAR δύο φορές για να το σκοτώσεις. Βλέπεις άλλο ένα video sequence. Μόλις ξαναπάρεις τον έλεγχο του παιχνιδιού, πάτα πάλι το πλήκτρο "D" για να βάλεις το πιστόλι σου στην τσέπη, γύρνα προς τη σανίδα που διέσχισες πριν και κάνε πάλι SAVE. Ονόμασέ το 03_trying.noc.

Τώρα διέσχισε τη σανίδα προσεκτικά και μόλις την περάσεις, θα δεις ακόμη ένα video sequence. Οταν ξαναπάρεις τον έλεγχο του παιχνιδιού, πάτα το πλήκτρο "N" για να ενεργοποιήσεις τη νυχτερινή όραση και κάνε πάλι SAVE. Ονόμασέ το 04_trying.noc.



Οταν οι ωραίες πυροβολούν, εσύ πρέπει να "κόβεις λάσπη".


Από τα παράξενα που συμβαίνουν στο δάσος.

Προχώρησε μπροστά μέχρι ο φωτεινός κύκλος μέσω του οποίου βλέπεις να "γεμίσει" από τον τοίχο, και στρίψε δεξιά. Προχώρησε μπροστά και μετά από λίγο θα δεις άλλο ένα video sequence (ουφ πια, βαρέθηκα). Τώρα πολύ γρήγορα άρχισε να οπισθοχωρείς (χωρίς να τρέχεις, όμως), τράβα αμέσως το όπλο σου, πατώντας το πλήκτρο "D", και άρχισε να πυροβολείς τα δύο ζόμπι, πατώντας το πλήκτρο SPACEBAR, μέχρι να τα σκοτώσεις. Θα δεις άλλο ένα video sequence (Νο 1.356.897 κ.λπ.) και αμέσως μετά... ουφ βαρέθηκα για τα καλά αυτή την ιστορία! Αφήνω το υπόλοιπο σε εσάς... PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	96
ΗΧΟΣ	96
ΣΕΝΑΡΙΟ	95
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	99
ΔΡΑΣΗ	80

90



Ενα παιχνίδι το οποίο στηρίζει τη φήμη του στην αμφιλεγόμενη ομώνυμη ταινία. Με ξάφνιασε θετικά με την ποιότητά του, αν και έχω μερικές ενστάσεις για τη δράση του. Πρόκειται για ένα action-adventure game, το οποίο βρίσκεται στην πρώτη γραμμή των παιχνιδιών του είδους.

The Flintstones Bedrock Bowling

"Για μπα ντα μπα ντουουου..." Αν είστε fans του Fred, του Barney και των υπολοίπων της παρέας των Flintstones, τότε ήρθε ένα παιχνίδι για εσάς. Υποδεχθείτε το Flintstones Bedrock Bowling και ετοιμαστείτε να λάβετε μέρος σε έναν τίτλο με θεματολογία βασισμένη στην ιστορία των ίσως πιο περίεργων εκπροσώπων που γνώρισε ποτέ ο προϊστορικός κόσμος.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
SOUTHPEAK INTERACTIVE / UBISOFT
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 166MHz, 16MB RAM (προτείνονται 32MB), κάρτα γραφικών Direct3D συμβατή με 4MB VRAM, κάρτα ήχου DirectX συμβατή, 100MB χώρο στο σκληρό, CD-ROM 4x, Windows 95/98 με DirectX 7.0a

του Σπύρου "Silencer" Μορφονιού
Spirov@lycos.com



Μόλις υπέπεσε στην αντίληψή μου η ύπαρξη αυτού του παιχνιδιού, δεν μπορούσα παρά να το πάρω για μία παρουσίαση. Βλέπετε, ως γνώστης της σειράς και παρακολουθώντας όσο το δυνατόν περισσότερα επεισόδια (παρά τις βάρβαρες ώρες που το έδειχναν τα ελληνικά κανάλια), πάντα αναρωτιόμουν γιατί δεν το χρησιμοποιούσαν ως βάση για παιχνίδι. Για να δούμε, λοιπόν, την ποιότητα αυτής της υλοποίησης. Καταρχήν, πρέπει να τονίσουμε πως στην αρχική οθόνη του παιχνιδιού εμφανίζεται το λογότυπο της Warner Bros. Αυτό μας ενημερώνει πως το παιχνίδι έχει την έγκριση της εταιρείας που επιμελείται τη σειρά. Ας προχωρήσουμε όμως παρακάτω.

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ

Ξεκινώντας, ας δούμε την εισαγωγή του παιχνιδιού, η οποία είναι πολύ ωραία. Την ώρα που ο Fred τελειώνει το ωράριό του στη δουλειά και ετοιμάζεται να πάει για bowling, εμφανίζεται το αφεντικό του που τον ενημερώνει πως χρειάζεται να δουλέψει υπερωρία. Ασφαλώς, αυτό χαλάει τα σχέδια του Fred και του Barney και αποτελεί ένα σοβαρό πρόβλημα. Παρ' όλα αυτά, υπάρχει λύση και ακούει στο όνομα Gazoo. Αυτός ο μικρός εξωγήινος αναλαμβάνει να βγάλει τους φίλους μας από το αδιέξοδο στο οποίο βρίσκονται. Αυτό το καταφέρνει μετατρέποντας το μέρος σε δώδεκα τεράστιες διαδρομές bowling. Αλλάζοντας λίγο τους κανόνες του παιχνιδιού, ο μικρός εξωγήινος μετατρέπει τις μπάλες σε ειδικά κελύφη κομμένα στη μέση και μεγαλωμένα ώστε να χωρούν ο Fred και ο Barney. Επίσης, στους αγώνες μπορούν να συμμετέχουν τόσο η Pebbles όσο και ο Bamm-Bamm και ο Dino. Σκοπός του παιχνιδιού είναι η ολοκλήρωση των διαδρομών (κάτι σαν racing game, αλλά χωρίς συγκεκριμένο χρόνο στις περισσότερες πίστες...) μαζεύοντας όσο το δυνατόν περισσότερους πόντους σε μία προσπάθεια να "ξεκλειδώσετε" την bonus και την κρυφή πίστα.



Η πρώτη πίστα του παιχνιδιού.



Ξεκινώντας με τον Fred.

ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Το παιχνίδι διέπεται από μία πολύ απλή φιλοσοφία. Αφού πρόκειται για παιχνίδι bowling, βασικός σκοπός σας είναι να ρίξετε όλες τις κορίνες. Επειδή, όμως, αν το παιχνίδι έμενε εκεί, θα ήταν τρομακτικά μονότονο, ο συμπαθέστατος εξωγήινος αποφάσισε να το εμπλουτίσει. Ετσι, την ώρα που διασχίζετε την πίστα, σκοπός σας είναι, εκτός από τη ρίψη των κορινών, η συγκέντρωση άλλων αντικειμένων που σας βοηθούν να συγκεντρώσετε περισσότερους πόντους, όπως διαμαντάκια, ο ίδιος ο Gazoo σε μερικές πίστες και άλλα. Κάθε πίστα χωρίζεται σε δύο τμήματα. Το πρώτο τμήμα το διασχίζετε σε κάθε περίπτωση. Για να μπορέσετε να συνεχίσετε στο υπόλοιπο,



Καταφέρνοντας με τον Fred να συνεχίσω την πίστα.



Πάνω στην πλάτη του δεινόσαυρου.

θα πρέπει να συγκεντρώσετε και τα τρία πουλιά που βρίσκετε κατά τη διάρκεια της διαδρομής σας. Βέβαια, αν και δεν έχετε περιορισμό στο χρόνο (στη γενική περίπτωση...) και επειδή θα βρείτε πολλούς πόντους στο δρόμο σας, νομίζετε πως όλα είναι ρόδινα; Αν ναι, τότε κάνετε λάθος. Τα εμπόδια που θα βρείτε στο δρόμο σας είναι αρκετά και η δυσκολία τους βασίζεται και στο επίπεδο δυσκολίας που θα επιλέξετε στην αρχή. Για να δούμε μερικά από αυτά. Καταρχήν, θα πρέπει να αποφεύγετε τα δοχεία με TNT που βρίσκονται διάσπαρτα στο δρόμο σας. Μη νομίζετε, βέβαια, πως αν πέσετε πάνω τους θα πάθετε τίποτα. Απλώς θα γίνει μία έκρηξη, η οποία θα σας αλλάξει πορεία, με αποτέλεσμα να χάσετε κάποιους πόντους και ίσως ένα από τα τρία πουλιά που χρειάζεστε για να συνεχίσετε στο δεύτερο κομμάτι της πίστας. Ακόμα, υπάρχουν διάφορα προϊστορικά ζωάκια που κινούνται σε συγκεκριμένες τροχιές και, αν πέσετε πάνω τους, θα σας βγάλουν από την πορεία σας. Υπάρχει και το νερό, που σας καθυστερεί ή θα σας στέλνει ψηλά μπερδεύοντάς σας, όπως και η λάβα, στην οποία καλό θα ήταν να μην πέφτετε. Κατά τη διάρκεια του "ταξιδιού" σας θα βλέπετε στο δρόμο σας ταμπέλες που άλλοτε θα σας κατευθύνουν προς το σωστό μέρος και άλλοτε θα σας ειδοποιούν πως σε εκείνο το κομμάτι της πίστας μπορείτε να κινηθείτε προς όλες τις κατευθύνσεις (κινείστε ουσιαστικά σε ένα μονόδρομο, δηλαδή, αν περάσετε από ένα σημείο της πίστας, δεν μπορείτε να γυρίσετε πίσω...). Καλό θα ήταν στα συγκεκριμένα κομμάτια να κάνετε μερικές βόλτες καθώς περιμένουν κρυφά πολλά bonuses. Η κίνηση γίνεται πολύ εύκολα: Χρησιμοποιείτε μόνο τα βελάκια του πληκτρολογίου, όπου το πάνω επιταχύνει, το κάτω επιβραδύνει και με τα "δεξιά" και "αριστερά" στρίβει το "όχημα" προς την αντίστοιχη κατεύθυνση. Εξαίρεση αποτελούν οι δύο πίστες στις οποίες οι χαρακτήρες μπορούν να κινηθούν σε όλο το μήκος και το πλάτος τους. Σε αυτές, τα βελάκια καθορίζουν την κίνηση και επιπλέον ταχύτητα δεν θα πρέπει να αναζητάται.

Ολοκληρώνοντας κάθε πίστα, θα βλέπετε τους πόντους που συγκεντρώσατε και, ανάλογα με τις επιδόσεις σας, θα επιβραβεύεστε με μπόνους, όπως, αν χτυπήσετε όλες τις κορίνες, θα πάρετε από 1.000 έως 4.000 πόντους, ανάλογα με το βαθμό δυσκολίας που θα έχετε επιλέξει. Εννοείται πως, όσο πιο μεγάλο το επίπεδο δυσκολίας τόσο περισσότεροι και οι πόντοι. Ετσι, συνεχίζετε έως ότου ολοκληρώσετε τον απαιτούμενο αριθμό από πίστες που έχει το παιχνίδι, οπότε βλέπετε τους συνολικούς πόντους που μαζέψατε. Αν αυτοί είναι αρκετοί, τότε κατά τη διάρκεια του save θα ενταχθείτε στον πίνακα με τα high scores, αλλιώς... ξαναπροσπαθήστε.

MENU & INTERFACE

Γενικά, μπορούμε να πούμε πως το μενού του παιχνιδιού ακολουθεί μία δενδροειδή μορφή. Αυτό γιατί ξεκινά μόνο με δύο επιλογές, τις start και options. Μέσω της start αποκτάτε πρόσβαση στα new game, load game και network game. Οι επιλογές αυτές είναι προφανείς και δεν χρειάζονται εξήγηση. Αρκεί να πούμε πως το network gaming του παιχνιδιού μπορεί να πάρει τρεις μορφές. Αυτές είναι οι LAN TCP/IP, LAN IPX και μέσω του MSN gaming zone. Και στις τρεις περιπτώσεις είτε δημιουργείτε ένα παιχνίδι είτε λαμβάνετε μέρος σε ένα που διεξάγεται ήδη. Ακόμα, να πούμε πως στην επιλογή new game μπορείτε να παίξετε και έως πέντε άτομα στον ίδιο υπολογιστή, καθώς και να διαλέξετε το επίπεδο δυσκολίας που θα έχετε (easy, medium, hard). Η επιλογή options σας δίνει τη δυνατότητα να ρυθμίσετε τον ήχο του παιχνιδιού και να αποφασίσετε αν θα χρησιμοποιήσετε πληκτρολόγιο ή άλλο controller. Επίσης, έχετε πρόσβαση και στην επιλογή game info, που εμφανίζει τα game credits, το voice talent, καθώς και τα νόμιμα δικαιώματα.

Οσον αφορά στο interface κατά τη διάρκεια του αγώνα, περιλαμβάνει τα απαραίτητα για να μπορείτε κάθε στιγμή να ξέρετε όσα στοιχεία για την πορεία σάς χρειάζονται. Στην πάνω αριστερή γωνία, εμφανίζεται ένα πινακάκι που δείχνει το σκορ σας. Βέβαια, σε αυτό δεν περιλαμβάνονται τα μπόνους που παίρνετε. Στο άνω μέσο της οθόνης εμφανίζεται ο αριθμός των πουλιών που



Εχοντας ολοκληρώσει μία πίστα με τον Bamm-Bamm.



Ενα θεαματικό άλμα με την Pebbles.



Με ψάχνετε; Ούτε εγώ ξέρω πού είμαι.

έχετε πάρει (dodo birds!) και δίπλα τους οι δέκα κορίνες του bowling. Αυτές έχουν άσπρο χρώμα και, ανάλογα με το ποια χτυπάτε, κιτρινίζει και η αντίστοιχη, δείχνοντάς σας πόσες χρειάζεστε ακόμα για να κάνετε strike. Οταν χτυπήσετε και τα τρία πουλιά, εμφανίζεται για λίγο το extended play και, τέλος, όπου η πίστα σάς δίνει προκαθορισμένο χρόνο, εμφανίζεται και ένα χρονόμετρο.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Περνώντας στα τεχνικά χαρακτηριστικά του τίτλου, θα διαπιστώσουμε πως τα ευνοϊκά σχόλια δεν θα πολυχρησιμοποιηθούν για το συγκεκριμένο παιχνίδι. Με αυτόν τον τρόπο, πιστεύω πως πρέπει να τονιστεί για ακόμα μία φορά πως, όταν λέμε κάτι τέτοιο, δεν εννοούμε πως τα γραφικά του τίτλου είναι άσχημα. Σε γενικές γραμμές, σήμερα δεν υπάρχουν παιχνίδια με άσχημα γραφικά. Το θέμα είναι, όμως, ποια από αυτά αξίζουν, ώστε να ξοδέψει ο χρήστης κάποια παραπάνω χρήματα προκειμένου να πάρει μία ισχυρότερη κάρτα γραφικών. Ε, λοιπόν, αυτό το παιχνίδι δεν ανήκει σε αυτήν την κατηγορία. Τα γραφικά του είναι συμπαθητικά, αν και χοντροκομμένα, και τόσο οι χαρακτήρες όσο και οι πίστες είναι σχεδιασμένες αρκετά όμορφα. Τα τοπία στα οποία διαγωνίζεστε θυμίζουν πολύ τα αντίστοιχα του παιδικού σήριαλ της τηλεόρασης και οτιδήποτε "περίεργο" κάνετε απεικονίζεται αρκετά καλά στην οθόνη του υπολογιστή σας. Παρ' όλα αυτά, σίγουρα τα γραφικά απέχουν πάρα πολύ από το να χαρακτηριστούν τα καλύτερα του είδους. Ισως σε αυτό να "βοηθάει" και το γεγονός πως οι απαιτήσεις του παιχνιδιού είναι πάρα πολύ μικρές. Ο υπολογιστής που ζητά ως minimum requirements συναντάται πια μόνο σε μουσεία και συλλογές συλλεκτών. Βέβαια, με αυτό δεν προσπαθώ να δικαιολογήσω τη δημιουργό εταιρεία, καθώς είναι υποχρέωσή της να προσφέρει όσο το δυνατόν καλύτερα παιχνίδια, αν θέλει να την προτιμά το αγοραστικό κοινό. Απλώς, επειδή συνηθίζω να προσπαθώ να δικαιολογώ τους γύρω μου, γι' αυτό ψάχνω να βρω τι γίνεται. Τέλος πάντων, μετά από αυτή τη σύντομη παρένθεση, ας επιστρέψουμε στα δικά μας, δηλαδή στη συνέχιση της παρουσίασης αυτού του παιχνιδιού.



Μάλλον βρίσκομαι έξω από την πίστα :)

Προχωρώντας στον ήχο, θα δούμε πως τα πράγματα γίνονται ελαφρώς χειρότερα. Τόσο τα sound effects που υπάρχουν όσο και τα μουσικά κομμάτια είναι πολύ ευχάριστα και άνετα στο άκουσμα. Βέβαια, πιθανώς να μη συμφωνήσει μαζί μου κάποιος από εσάς, μια και είναι αρκετά παιδικά. Το πρόβλημα εντοπίζεται στο ότι τόσο τα μουσικά κομμάτια όσο και οι ατάκες των συμμετεχόντων στο "πανηγύρι" είναι ελάχιστες και διαρκώς επαναλαμβάνονται. Αυτό είναι ανεπίτρεπτο να συμβαίνει σήμερα, που η εξέλιξη έχει προχωρήσει τόσο, ώστε παιχνίδια να βασίζουν την εμπορική τους επιτυχία στον ήχο και στην αρμονική του σχέση με το υπόλοιπο παιχνίδι. Ισως να ακούγομαι λίγο υπερβολικός, αλλά, αν καθίσετε και σκεφτείτε πόσα παιχνίδια σάς "τράβηξαν" λόγω του υπέροχου ήχου τους (επαναλαμβάνω, όχι μόνο λόγω του ήχου, αλλά και γι' αυτόν), τελικά πιστεύω πως θα συμφωνήσετε μαζί μου. Ακόμα και αν διαφωνείτε, όμως, η πραγματικότητα είναι μία: ο ήχος του παιχνιδιού είναι μέτριος στην καλύτερη των περιπτώσεων. Κρίμα, γιατί χρησιμοποιούνται και οι πιο γνωστές ατάκες που λένε στο σήριαλ οι πέντε πρωταγωνιστές. Θα έπρεπε να είχε προσεχθεί περισσότερο αυτός ο τομέας από τη δημιουργό εταιρεία. Επρεπε να βελτιώνει την εικόνα του παιχνιδιού και όχι να την υποβαθμίζει.

ΕΘΙΣΜΟΣ - GAMEPLAY

Ας ξεκινήσουμε με τα εύκολα. Το gameplay του παιχνιδιού είναι απλό σε σημείο εκνευρισμού. Τέτοιο gameplay έχει να εμφανιστεί χρόνια σε παιχνίδι. Τα πάντα γίνονται με τη χρήση των cursor keys και συνήθως χωρίς καν να χρειάζονται και αυτά. Τι εννοώ; Πως, αν δεν πατήσετε κανένα πλήκτρο, λόγω του ότι η οθόνη σκρολάρει συνεχώς προς τα

εμπρός, θα "σπρώχνει" η ίδια το χαρακτήρα και ουσιαστικά εσείς πρέπει μόνο να τον στρίβετε κατάλληλα, ώστε να παίρνει τα μπόνους που θα συναντά στο δρόμο του. Το ότι είναι εκνευριστικά απλό, βέβαια, δεν σημαίνει πως είναι και τόσο καλό. Ο λόγος είναι προφανής. Καταντά πολύ ανιαρό μετά από δέκα με δεκαπέντε λεπτά ενασχόλησης και κινδυνεύετε να μην παίξετε ούτε τις δέκα πρώτες πίστες. Μη σας ξενίζει το νούμερο τη στιγμή που κάθε πίστα διαρκεί μετά βίας ένα λεπτό. Το παιχνίδι μού έδωσε την αίσθηση πως είναι πολύ μικρό και νομίζω πως το ίδιο θα νιώσετε κι εσείς.

Προχωρώντας στον εθισμό, αρχίζουν και τα μεγάλα "ζόρια". Κατά πάσα πιθανότητα, δεν θα μπορέσει να σας κρατήσει για πολύ μπροστά από την οθόνη του υπολογιστή σας και πιθανώς αντιστοίχως λίγος να είναι και ο χρόνος που θα μείνει εγκατεστημένο στο σκληρό δίσκο σας. Ο εθισμός είναι το μεγαλύτερο πρόβλημα που αντιμετωπίζει το παιχνίδι. Για την ακρίβεια, όχι τόσο ο ίδιος ο εθισμός όσο η απουσία του. Μοιάζει πάρα πολύ με παιχνίδι το οποίο πρέπει να ακολουθήσει την αντίστροφη πορεία με το Carmageddon. Ενώ το Carmageddon πρέπει να πιστοποιηθεί για ηλικίες τουλάχιστον άνω των δεκαπέντε, το Bedrock Bowling πρέπει να θέσει ως ανώτατο όριο τα δεκαπέντε χρόνια. Προσωπικά, πιστεύω πως δεν μπορεί να παιχθεί από άτομα μεγαλύτερης ηλικίας, γιατί είναι πολύ απλό τόσο στην ιδέα που εξυπηρετεί όσο και στα χαρακτηριστικά που προσφέρει. Ακόμα και αν είστε από τους πιο φανατικούς τηλεθεατές του αντίστοιχου παιδικού προγράμματος, θα δυσκολευτείτε να παίξετε το παιχνίδι. Επαναλαμβάνω, και ίσως γίνομαι κουραστικός, πως είναι κρίμα που η υλοποίηση ενός θέματος που θα μπορούσε να γίνει πολύ καλύτερη, δυστυχώς, αφήνει σε όποιον τη δοκιμάσει την πικρή γεύση της αποτυχίας.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Αποφάσισα σε αυτό το σημείο να προσπαθήσω, εκτός από τη συνήθη περίληψη των όσων έχει να προσφέρει το εκάστοτε παιχνίδι, να προσθέσω και μία ιδιαίτερη αξία που μπορεί να αποκτήσει ο συγκεκριμένος τίτλος. Το βρίσκω πολύ καλό (και δώρο φυσικά) για τους απανταχού πιτσιρικάδες. Από αυτό απουσιάζει παντελώς η βία, μια και ακόμα και οι εκρήξεις δεν είναι και τόσο αληθοφανείς (για την ακρίβεια, είναι τελείως καρτουνίστικες, όπως και η γενικότερη φιλοσοφία του παιχνιδιού). Πουθενά δεν διαφαίνεται ύποπτος και "κακός" σκοπός, όπως συμβαίνει με τη μεγάλη πλειονότητα των παιχνιδιών στην εποχή μας. Κατά βάση, μπορεί να ειπωθεί πως δεν είναι καν ανταγωνιστικό. Αυτό σχεδόν ισχύει, γιατί, όταν ο παίκτης παίζει μόνος του, σκοπός του είναι να μαζέψει όσο πιο πολλούς πόντους μπορεί, ώστε να ξεπεράσει τον εαυτό του και να μπει στα high scores. Το μόνο σημείο εμφάνισης ανταγωνισμού είναι όταν παίζεται το παιχνίδι από περισσότερα του ενός άτομα, οπότε σκοπός είναι να μαζέψει ο παίκτης περισσότερους πόντους από τον αντίπαλο, ενώ τρέχουν στην πίστα ένας κάθε φορά. Πιστεύω, λοιπόν, πως είναι ένα πολύ καλό παιχνίδι για τις μικρές ηλικίες, γι' αυτό και συστήνεται στους γονείς που θέλουν ο μπόμπιρας ή η πιτσιρίκα τους, στην πρώτη τους επαφή με τον υπολογιστή, να μην πρέπει οπωσδήποτε να σκοτώσουν ή να κατακτήσουν τον κόσμο (υπενθυμίζω για όσους με πουν μελοδραματικό πως, ακόμα και όταν "καθαρίζεις" τους κακούς, η ουσία είναι ότι "καθαρίζεις"...).



Ωπ, σαν να πήρα λάθος δρόμο!

Οσον αφορά στο παιχνίδι γενικά, πρώτα από όλα με συγκίνησε το γεγονός πως επιτέλους οι Flintstones έγιναν αντικείμενο παιχνιδιού. Βεβαία, από εκεί και πέρα ξεκινούν τα προβλήματα. Τα γραφικά δεν είναι άσχημα. "Στέκονται" ικανοποιητικά, αν και στην περίπτωση που θέλετε να απολαύσετε μαγευτικά τοπία και αληθοφανείς χαρακτήρες, θα πρέπει να στραφείτε σε άλλο παιχνίδι. Ο ήχος αποτελεί το πρώτο από τα σημαντικά μειονεκτήματα του παιχνιδιού, μια και δεν καταφέρνει να σταθεί σε καμία περίπτωση στο ύψος των περιστάσεων. Αυτό, πάλι, δεν σημαίνει πως ο ήχος είναι άσχημος. Το αντίθετο μάλιστα, είναι πολύ καλός, αλλά είναι πάρα πολύ περιορισμένος. Σε κάθε περίπτωση, θα έπρεπε να είναι πολύ πιο πλούσιος, ώστε να εναλλάσσεται και να μην καταντάει κουραστικός. Προχωρώντας, περνάμε στην όαση του παιχνιδιού που λέγεται gameplay, το οποίο όμως κρατάει λίγο γιατί είναι τόσο εύκολο, που σύντομα καταντάει πολύ βαρετό.



Air Bamm-Bamm, ζητώ άδεια προσγείωσης.

Η τελική κρίση, λοιπόν, μετά και τη δεύτερη ανάγνωση του παρόντος άρθρου, είναι πως πρόκειται για ένα παιχνίδι που δυστυχώς δεν θα συγκινήσει πολλούς. Δικαιολογημένα, μια και ουσιαστικά χρησιμοποιεί παρωχημένη τεχνολογία απεικόνισης γραφικών (εξ ου και οι ταπεινότατες απαιτήσεις που έχει...) και η εταιρεία δεν έχει καταφέρει να "δέσει" αρμονικά το όλο σύνολο. Είναι κρίμα που ένα επιτυχημένο παιδικό πρόγραμμα δεν μπόρεσε να έχει εξίσου μεγάλη επιτυχία και ως παιχνίδι. Θα περιμένω με αγωνία άλλες προσπάθειες σχετικές με αυτό, γιατί του αξίζει... PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	68
ΗΧΟΣ	57
GAMEPLAY	72
ΑΝΤΟΧΗ	49
ΕΘΙΣΜΟΣ	45

60



Αν είστε κάτω των δεκαπέντε χρόνων ή έχετε κάποιον φίλο αυτής της ηλικίας προτιμήστε το (για να του το κάνετε δώρο). Αλλιώς, προσπεράστε το χωρίς δισταγμό...

MIDTOWN MADNESS 2

Κατέφθασε και στην Ελλάδα το Midtown Madness 2, ένας από τους τελευταίους τίτλους της "αγαπημένης" Microsoft και προφανώς συνέχεια του πρώτου Midtown Madness. Για να δούμε πόσο καλό είναι...

του Σπύρου "Silencer" Μορφονιού
Spirov@lycos.com

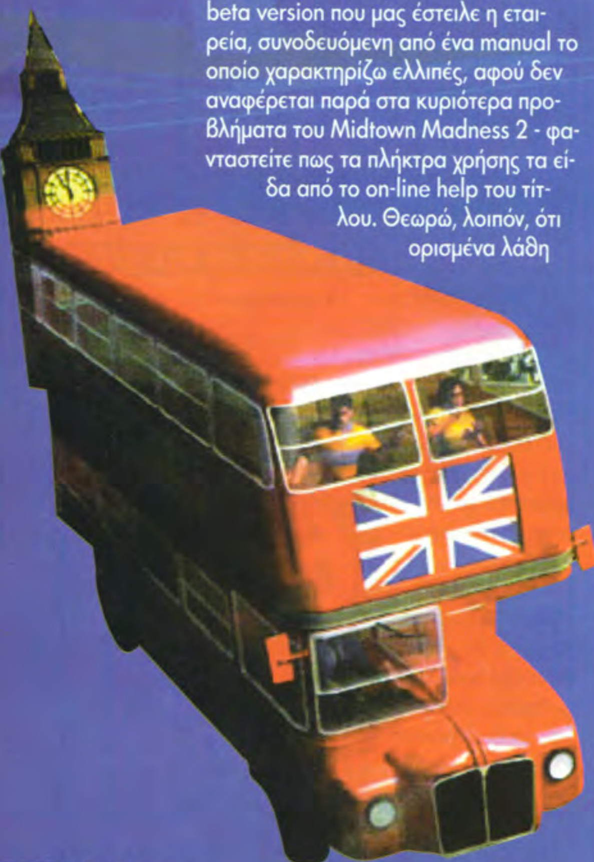
ΕΤΑΙΡΕΙΑ
MICROSOFT
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium II 266MHz, 32MB RAM (προτείνονται 64MB), 3D κάρτα γραφικών με 8MB RAM και συμβατή με Direct3D, 250 έως 400MB ελεύθερο χώρο στο σκληρό, κάρτα ήχου DirectX 7.0a συμβατή, 4x CD-ROM, modem 28.8 για παιχνίδι μέσω Internet.





Φαίνεται πως το 'χει η μοίρα μου να παρουσιάζω τίτλους-συνέχειες - και μάλιστα της Microsoft (βλ. Motocross Madness 2). Αν αυτό είναι καλό ή κακό, δεν μπορώ να το κρίνω προς το παρόν. Τέλος πάντων, δεν είναι αυτό το θέμα μας.

Αρχικά, θα ήθελα να τονίσω ότι η παρουσίαση αυτή στηρίζεται σε μία final beta version που μας έστειλε η εταιρεία, συνοδευόμενη από ένα manual το οποίο χαρακτηρίζω ελλιπές, αφού δεν αναφέρεται παρά στα κυριότερα προβλήματα του Midtown Madness 2 - φανταστείτε πως τα πλήκτρα χρήσης τα είδα από το on-line help του τίτλου. Θεωρώ, λοιπόν, ότι ορισμένα λάθη που πιθανόν να βρείτε στην έκδοση που παρουσιάζεται είναι δικαιολογημένα. Επίσης, πλήρης αναφορά σε συγκεκριμένα σημεία του παιχνιδιού δεν γίνεται, όχι εσκεμμένα, αλλά διότι κατά πάσα πιθανότητα μου διέφυγαν. Αν, δε, σε όλα αυτά προσθέσετε την πίεση που ασκείται από τον λατρευτό αρχισυντάκτη μας (ξέρετε πια το μαστίγιο με τις εννιά ουρές και τα ακατονόμαστα άλλα κόλπα στα οποία καταφεύγει...), θα με δικαιολογήσετε χωρίς δεύτερη κουβέντα.



ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ

Ξεκινώντας το παιχνίδι θα έρθετε αντιμέτωποι με ένα αξιόλογο όσο και εύχρηστο μενού επιλογών. Οι βασικές επιλογές είναι η Quick race και η Races, ενώ υπάρχει και μία τρίτη με δύο υποεπιλογές για "μαθήματα" οδήγησης, ώστε να εξοικειωθείτε με το χειρισμό. Βέβαια, οι υποεπιλογές αυτές δεν έχουν τη μορφή του Training που υπάρχει, για παράδειγμα, στα flight simulations. Αντίθετα, αποτελούν μέρος του παιχνιδιού που συμβάλλει στην εξέλιξη της δράσης, γι' αυτό χρειάζεται να τους αφιερώσετε λίγο χρόνο.

Οσον αφορά στην Quick race, η λειτουργία της είναι προφανής, η δε παρουσία της ίσως είναι το μοναδικό κοινό στοιχείο της με όλα τα racing games. Σε αυτήν, λοιπόν, δημιουργείτε προφίλ νέου οδηγού και διαλέγετε το καταλληλότερο για εσάς αυτοκίνητο, για να ξεχυθείτε στη συνέχεια στις πίστες. Σκοπός σας είναι να περάσετε από τα checkpoints εντός του προκαθορισμένου χρόνου. Είναι η επιλογή με την οποία έρχεστε σε πρώτη επαφή με την ουσία του παιχνιδιού. Εδώ, καθώς και όπου αλλού σας δοθεί δυνατότητα επιλογής αυτοκινήτου, θα διαπιστώσετε πως αρκετά από αυτά (τα καλύτερα βέβαια...) είναι "κλειδωμένα", δηλαδή δεν μπορείτε να τα επιλέξετε. Για να "ξεκλειδωθούν", πρέπει σε συγκεκριμένες πίστες να τερματίσετε στις πρώτες τρεις θέσεις (στο Amateur επίπεδο, διότι στο Professional πρέπει να τερματίσετε μόνο πρώτοι). Το θετικό είναι ότι για κάθε αυτοκίνητο αναφέρεται τι πρέπει να κάνετε προκειμένου να το ξεκλειδώσετε. Επίσης θετικό στοιχείο είναι η μη γραμμικότητα της σειράς με την οποία ξεκλειδώνονται τα αυτοκίνητα. Μπορείτε, δηλαδή, για όποιο αυτοκίνητο σας αρέσει, να δείτε τι πρέπει να κάνετε. Αν το επιτύχετε, αυτόματα θα είναι έτοιμο να το επιλέξετε.



Με το Ford στους δρόμους.

Στην επιλογή Races, τώρα, θα έρθετε αντιμέτωποι με το κύριο μενού του παι-



Περνώντας ένα checkpoint.


Το In-game menu.

χνιδιού. Σε αυτήν την επιλογή υπάρχουν οι εξής διαφορετικοί τρόποι συμμετοχής σε αγώνες: είτε περνώντας checkpoints με μοναδικό αντίπαλο το χρόνο, είτε διαγωνιζόμενοι με αντιπάλους με σκοπό την κατάκτηση της πρώτης θέσης περνώντας πρώτοι από τα checkpoints της εκάστοτε πίστας, είτε τερματίζοντας πρώτοι τους γύρους που απαιτούνται για την ολοκλήρωση της εκάστοτε πίστας. Βέβαια, υπάρχουν κι άλλοι τρόποι συμμετοχής, στους οποίους όμως δεν θα αναφερθώ - ας ανακαλύψετε και μόνοι σας κάτι.

Τέλος, πρέπει να σημειωθεί ότι τα αυτοκίνητα που θα οδηγήσετε δεν είναι τέλεια, συνεπώς πρέπει να τα εξετάζετε προσεκτικά προκειμένου να επιλέξετε το σωστό.

ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΑ

Προκειμένου να επιλέξετε το κατάλληλο αυτοκίνητο, πρέπει να σκεφτείτε τις ιδιαιτερότητες τόσο της οδήγησής σας όσο και της πίστας. Οι διαφορές μεταξύ των αυτοκινήτων αφορούν στην ταχύτητα, την ιπποδύναμη, την αξιοπιστία και την αντοχή. Καλό θα ήταν, τουλάχιστον στην αρχή, να επιλέξετε ένα αυτοκίνητο που να συνδυάζει αξιόλογη ταχύτητα και αξιοπιστία. Ο λόγος είναι προφανής: Μη γνωρίζοντας την πίστα, θα βρεθείτε αρκετές φορές έξω από αυτή. Συνεπώς, το αυτοκίνητό σας πρέπει να αντέχει. Για να σας διευκολύνω, μια και στην αρχή είναι αδύνατη η επιλογή όλων των αυτοκίνητων, το police car, το οποίο χρησιμοποίησα, είναι αρκετά ικανοποιητικό. Αργότερα, όταν οι επιλογές σας αυξάνονται, η προσπάθειά σας διευκολύνεται.

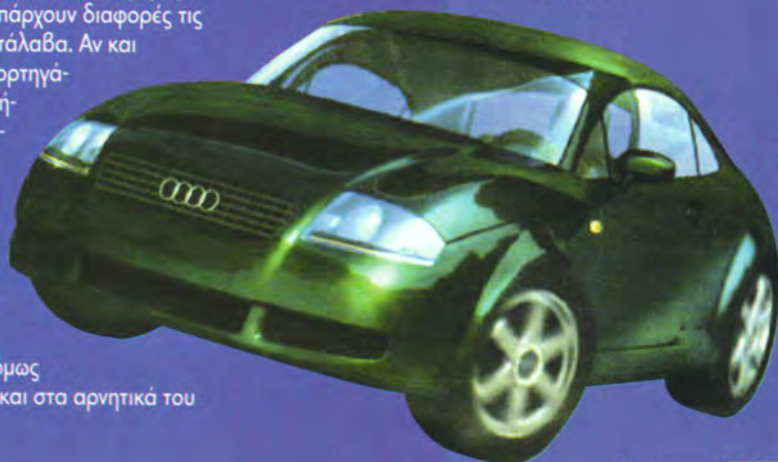
Θετικό στοιχείο είναι η ποικιλία των αυτοκινήτων. Ετσι, ανάλογα με τις ανάγκες της πίστας (όχι και τόσο...) και κυρίως με βάση την επιθυμία σας, θα οδηγήσετε από ένα κλασικό Mini Cooper μέχρι ένα αγγλικό ταξί, μία νταλίκα, ακόμη και διώροφο λεωφορείο! Επιπλέον, έχετε τη δυνατότητα να επιλέξετε το χρώμα των αυτοκινήτων. Από τα κλειδωμένα αυτοκίνητα αναμφίβολα εντυπωσιακά είναι το πυροσβεστικό όχημα, το στρατιωτικό τζιπ και ορισμένα άλλα, τα οποία σας αφήνω να δείτε μόνοι σας.

Κατά την επιλογή των αυτοκινήτων παρέχονται φωτογραφίες των πραγματικών μοντέλων με μία σύντομη αναφορά στα τεχνικά χαρακτηριστικά τους. Αν και πρόκειται για μία επιλογή περισσότερο εγκυκλοπαιδικού παρά ουσιαστικού για την εξέλιξη του παιχνιδιού χαρακτήρα, θα αποκτήσετε μία σφαιρική εικόνα των μοντέλων που θα οδηγήσετε. Σημειωτέον ότι υπάρχει μία μικρή προτίμηση στα αυτοκίνητα της Ford - τα σχόλια δικά σας....

Οσον αφορά στις επιδόσεις των αυτοκινήτων στο δρόμο, οι αποκλίσεις μάλλον δεν είναι μεγάλες. Βέβαια, αυτό ίσως να οφείλεται στο γεγονός ότι επέλεγα αυτοκίνητα τα οποία και στα γραφήματα δεν είχαν τεράστιες διαφορές. Ετσι, πιθανώς να υπάρχουν διαφορές τις οποίες εγώ δεν κατάλαβα. Αν και ακόμα και με το φορτηγάκι της Ford που οδήγησα, ενώ η διαφορά στην τελική ταχύτητα ήταν εμφανής (απλώς από τους χρόνους μου), δεν παρατήρησα κάτι το ξεχωριστό. Δεν μπορώ να δεχθώ, όμως (για να αναφερθώ και στα αρνητικά του τίτλου), πως σε τέτοιου επιπέδου παραγωγές δεν υπάρχει δυνατότητα εμφάνισης της ταχύτητας και άλλων στοιχείων επάνω στην οθόνη, ώστε να ενημερώνεται άμεσα ο οδηγός - ειδικά, μάλιστα, όταν υπάρχει πίστα στην οποία πρέπει να διατηρήσεις συγκεκριμένη ταχύτητα και το παιχνίδι απλώς σου "λέει" πότε την "έπιασες", χωρίς ο ίδιος να τη βλέπεις. Ελπίζω στην τελική έκδοση του παιχνιδιού να έχει προστεθεί αυτή η δυνατότητα. Εκτός εάν υπάρχει και δεν μπόρεσα να την εντοπίσω.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα τεχνικά χαρακτηριστικά του τίτλου παρουσιάζουν αρκετά προβλήματα, τα οποία δεν θα έπρεπε να υπάρχουν. Καταρχήν, δεν είναι ιδιαίτερα ρεαλιστικές ούτε οι ζημιές που παθαίνουν τα αυτοκίνητα ούτε η συμπεριφορά τους ύστερα από ατύχημα. Οτιδήποτε και να κάνετε στο αυτοκίνητο που οδηγείτε (μπορείτε να δοκιμάσετε αρκετά, όπως να το ρίξετε μεγάλο ύψος), η μόνη ζημιά που θα πάθει θα εμφανιστεί στα τζάμια, τα οποία θα δείχνουν σαν να είναι τρυπημένα από τις σφαίρες όπλου. Διαφορά θα δεί-



ΜΕΡΙΚΑ ΑΠΟ ΤΑ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΑ

VEHICLE SHOWCASE

FORD F-350 SUPER DUTY



VEHICLE SHOWCASE

FORD MUSTANG CRUISER



VEHICLE SHOWCASE

1968 FORD MUSTANG FASTBACK



VEHICLE SHOWCASE

PANOZ AIV ROADSTER



τε μόνο αν καταφέρετε να σκάσετε ένα από τα λάστιχά του (κάτι το ιδιαίτερα δύσκολο, πιστέψτε με). Σε αυτή την περίπτωση θα ακούτε έναν περίεργο ήχο και δεν θα ελέγχετε το αυτοκίνητο τόσο καλά όσο πριν από το ατύχημα.

Τα μοντέλα των αυτοκινήτων είναι απλώς καλά, τίποτα περισσότερο, τίποτα λιγότερο. Αυτό αφορά τόσο στα αυτοκίνητα με τα οποία συμμετέχετε όσο και σε εκείνα που κυκλοφορούν στο δρόμο (εκτός βέβαια όσων ανήκουν στους υπόλοιπους διαγωνιζόμενους, αφού είναι ίδια με τα μοντέλα που επιλέγετε εσείς).

Οι πόλεις στις οποίες τρέχετε είναι αρκετά μεγάλες, αν και δεν θα μπορέσετε -σε ρυθμούς αγώνα πάντα- να τις "γυρίσετε", αφού θα έχετε (ή, τουλάχιστον, πρέπει να έχετε) την προσοχή σας στον αγώνα. Από τις καλές γραφικές απεικονίσεις του παιχνιδιού είναι εκείνη του καπνού της μηχανής, όταν αυτή έχει σοβαρά προβλήματα. Πρόκειται δε ίσως για το μόνο γεγονός που επηρεάζει άμεσα την επίδοση του οχήματος που χειρίζεστε. Σε ορισμένες στιγμές πολύ καλός είναι και ο ουρανός, ο οποίος ειδικά την ημέρα είναι υπέροχος. Θα έπρεπε, όμως, να είχε προσεχθεί από τη Microsoft η επιλογή των αυτοκινήτων από τους αντιπάλους. Συγκεκριμένα, σε μία πίστα στην οποία έτρεξα, όλοι οι αντίπαλοί μου χρησιμοποιούσαν το ίδιο αυτοκίνητο, που δεν ήταν παρά το καλύτερο για την πίστα εκείνη.

Οσον αφορά στον ήχο, τα πράγματα δεν εμφανίζονται ιδιαίτερα διαφορετικά. Είναι αρκετά καλός όσο και ευχάριστος. Περιλαμβάνει όλα τα βασικά ηχητικά εφέ, ενώ, σύμφωνα με την κατασκευάστρια εταιρεία, υποστηρίζεται και 3D-audio. Αξίζει να σημειωθεί ότι η μηχανή κάθε αυτοκινήτου παράγει διαφορετικό θόρυβο. Εξάλλου, θα ακούσετε τις ιαχές τρόμου των περαστικών που κατά ατυχή σύμπτωση θα βρεθούν στο δρόμο σας. Αν και το παιχνίδι ουδεμία σχέση έχει με τα Carmageddon, δεν θα μπορούσα να μη σχολιάσω την αλληλεπίδραση των αυτοκινήτων με το περιβάλλον: Σχεδόν οτιδήποτε υπάρχει στην πίστα μπορείτε να το γκρεμίσετε, αρκεί να το "σημαδέψετε" με το αυτοκίνητό σας. Οπως προανέφερα, το αυτοκίνητο δεν θα υποστεί ιδιαίτερες ζημιές (τουλάχιστον όχι εμφανείς), παρ' όλα αυτά οι πτώσεις των αντικειμένων είναι πολύ καλές και αρκετά ρεαλιστικές. Οι πεζοί (μια που ανέφερα τα Carmageddon) έχουν εξαιρετικά ανεπτυγμένο AI και κάνουν υπεράνθρωπες προσπάθειες προκειμένου να σας αποφύγουν και να γλιτώσουν τη ζωή τους. Θα τους δείτε να τρέχουν πανικόβλητοι, αλλά όχι στη μέση του δρόμου: Θα κατευθύνονται προς τα σπίτια που υπάρχουν τριγύρω. Πάντως, επειδή το παιχνίδι δεν έχει σκοπό τη διασκέδαση μέσω της βίαιης εκτόνωσης, δεν θα δείτε διαμελισμένα σώματα ή κάτι ανάλογο σε περίπτωση που χτυπήσετε πεζό. Η Microsoft κατάφερε να διατηρήσει το ρεαλισμό (σε αυτή την έκδοση μπορείτε να πετύχετε τους πεζούς, εν αντιθέσει με το Midtown Madness 1, όπου ξέφευγαν ό,τι κι αν κάνατε) χωρίς να "παρεκτραπεί".

ΡΕΑΛΙΣΜΟΣ - ΕΘΙΣΜΟΣ - GAMEPLAY

Σε αυτούς τους παράγοντες το Midtown Madness εμφανίζεται με διαφορετικές επιδόσεις σε κάθε παράμετρο. Καταρχήν, το gameplay είναι σχεδόν ακριβώς όπως θα έπρεπε: πολύ απλό, εύχρηστο και με τα πλήκτρα κίνησης και ελέγχου του αυτοκινήτου να βρίσκονται στις συνηθισμένες θέσεις (cursor keys κ.λπ.). Γενικά, το πλήθος των πλήκτρων (είναι αρκετά για παιχνίδι του είδους) είναι κατανεμημένα σε "σωστά" σημεία του πληκτρολογίου. Επιπλέον, αναγράφονται στο Help που περιέχεται στο παιχνίδι, ώστε να μπορείτε να το συμβουλεύεστε ακόμα και κατά τη διάρκεια του αγώνα στον οποίο συμμετέχετε.



Με το Mustang GT στον αέρα.

Οσον αφορά στο ρεαλισμό, το παιχνίδι προσπαθεί να ισορροπήσει σε μία λεπτή γραμμή μεταξύ ρεαλισμού και οδηγικής απόλαυσης - δεν πρέπει να ξεχνάμε πως σκοπός του είναι η επικίνδυνη οδήγηση μέσα στην πόλη, χωρίς να υπάρχει το μακρύ χέρι του νόμου έτοιμο να μας χρεώσει με ένα τσουχτερό πρόστιμο (τουλάχιστον). Σαφώς υπάρχουν εικονικοί αστυνομικοί, αλλά σε καμία περίπτωση δεν είναι τόσο ανησυχητικοί όσο οι πραγματικοί. Παρ' όλα αυτά, το κοινό στο οποίο απευθύνεται το παιχνίδι είναι σχετικά περιορισμένο, αφού ο τίτλος δεν εμφανίζει μεγάλη ποικιλία, ώστε να τραβήξει μεγάλη μερίδα του αγοραστικού


Ανάμεσα στα τείχη με τη Mustang ερείπιο.


Και αν μου ξέφυγαν, θα τους πιάσω.

κοινού, παρά μόνο τους σκληροπυρηνικούς λάτρεις της οδήγησης. Και βέβαια αυτό προκύπτει από το γεγονός ότι ο εθισμός δεν βρίσκεται στα υψηλότερα επίπεδα. Δυστυχώς, σε αυτό το σημείο η Microsoft μάλλον απέτυχε.

Το παιχνίδι δεν έχει ιδιαίτερη ατμόσφαιρα και γι' αυτό δεν καταφέρνει να βάλει τον παίκτη στο κλίμα του αγώνα, με αποτέλεσμα να χάνει αρκετούς πόντους στην τελική βαθμολογία. Γενικά, δύσκολα κάποιος θα θεωρήσει πως όντως συμμετέχει ενεργά στους αγώνες. Λείπει από το παιχνίδι αυτό το "κάτι" (όχι της Γαρμπή, βέβαια) που θα το έκανε να ξεφύγει από τη μετριότητα. Επιπλέον σε αυτό βοηθά η μεταβλητότητα του βαθμού δυσκολίας, κάτι το οποίο θα ήταν καλό αν τα επίπεδα δυσκολίας ήταν γενικά. Αυτό που εννοώ είναι πως όταν διαλέξετε συγκεκριμένο επίπεδο δυσκολίας, τότε σε άλλα ήδη αγώνων η ευκολία είναι μεγάλη και άλλα απλώς δεν βγαίνουν (ειδικά εκείνα που έχουν χρονικό περιορισμό).

MULTIPLAYER

Οπως ισχύει στην πλειονότητα των νέων τίτλων, έτσι και το Midtown Madness 2 διαθέτει multiplayer mode. Σε αυτό, σύμφωνα με τις πληροφορίες από το ενημερωτικό φυλλάδιο που εστάλη μαζί με το CD του παιχνιδιού, μπορεί κυρίως να χρησιμοποιηθεί το MSN Gaming Zone, προκειμένου να παίξετε μέσω Δικτύου. Προς το παρόν, και όσον αφορά στην έκδοση που έχουμε στα χέρια μας, στο Δίκτυο υπάρχει ένα μικρό πρόβλημα με τις κάρτες της nVIDIA. Αν συναντήσετε κάποιο, καλό θα ήταν να προμηθευτείτε τον τελευταίο driver της κάρτας από το site της εταιρείας, προκειμένου να επιλυθεί. Το παιχνίδι στο Δίκτυο αυξάνει το ενδιαφέρον για τον τίτλο, διότι μέσω Δικτύου μπορεί να παι-



χτεί και το Cops and Robbers (νομίζω πως δεν χρειάζεται επεξήγηση...). Βέβαια, σε αυτή την περίπτωση προσέξτε να μη γίνει quit, διότι τότε -όπως είναι λογικό- θα βγουν όλοι από το παιχνίδι και θα πρέπει να συνδεθούν σε άλλο lobby. Επίσης, να είστε προσεκτικοί, διότι, αν κάποιου παίκτη του "κρεμάσει" το παιχνίδι, στους άλλους θα εμφανιστεί μία μαύρη οθόνη. Αυτή, πάντα σύμφωνα με την εταιρεία, θα κρατήσει το πολύ 20 δευτερόλεπτα. Μετά θα επανέλθει η οθόνη του παιχνιδιού. Αυτά πρέπει να αναφέρονται και στο manual το παιχνιδιού, καθώς είναι στοιχεία που πρέπει να γνωρίζει ο υποψήφιος αγοραστής.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Τα συναισθήματά μου μετά την ενασχόληση με το Midtown Madness 2 ήταν ανάμεικτα. Μου άφησε για ακόμα μία φορά την αίσθηση πως ξεκίνησε με προοπτικές πολύ καλύτερες από το τελικό αποτέλεσμα, με συνέπεια να νιώσω μια μικρή απογοήτευση. Τα γραφικά του μόλις που ξεπερνούν τη μετριότητα, όσον αφορά στην απεικόνιση των αυτοκινήτων αλλά και των περιβαλλόντων χώρων. Ο δε ήχος όσο και ο ρεαλισμός δεν είναι τόσο καλοί. Υπάρχουν προβλήματα και σε αυτόν τον τομέα, αν και κατά κάποιον τρόπο δικαιολογούνται από τη φύση του παιχνιδιού. Η ποικιλία των αυτοκινήτων πιθανώς να ικανοποιήσει και τον πιο απαιτητικό. Αν, όμως, κάποιος ψάξει για διαφορές στις επιδόσεις, μάλλον θα απογοητευτεί, αφού δεν είναι έντονες. Το gameplay είναι ίσως το καλύτερο σημείο του παιχνιδιού, αλλά... ένας κούκος δεν φέρνει την άνοιξη. Αυτό διότι ο εθισμός δεν είναι αρκετός για να κρατήσει αμείωτο το ενδιαφέρον όποιου ασχοληθεί με το παιχνίδι αρκετή ώρα.

Σε γενικές γραμμές, πρόκειται για έναν τίτλο που βασίζεται κυρίως στο όνομα της εταιρείας που τον δημιούργησε, παρά στην ποιότητά του. PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	72
ΗΧΟΣ	69
GAMEPLAY	78
ΑΝΤΟΧΗ	71
ΕΘΙΣΜΟΣ	64

71



Θα στηρίξει τις πωλήσεις του στο όνομα της παραγωγού εταιρείας.

METAL GEAR SOLID

Οσοι από σας έχετε την τύχη να διαθέτετε και PC και PlayStation σίγουρα θα έχετε γνωρίσει το παιχνίδι αυτό. Κυκλοφόρησε πέρυσι στο PlayStation και ήταν ό,τι καλύτερο είχε να παρουσιάσει η συγκεκριμένη παιχνιδομηχανή! Δεν υπήρχε άνθρωπος που να είχε PlayStation και να μην είχε παίξει το Metal Gear: Solid. Ολοι μιλούσαν -και ακόμα μιλάνε- με τα καλύτερα λόγια για τον τίτλο αυτό. Μετά από έναν χρόνο περίπου η Konami αποφάσισε, μαζί με τη Microsoft, να το μεταφέρει και στο PC.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
KONAMI, MICROSOFT

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Windows 98, Pentium II 200, 200MB χώρο στο σκληρό δίσκο, 3D κάρτα γραφικών, κάρτα ήχου, πληκτρολόγιο, mouse

του Νίκου "DuMmWiaM" Κόντη
DuMmWiaM@hotmail.com



Προτού ακόμα δω το Metal Gear: Solid, ήμουν σίγουρος ότι θα έβλεπα κάτι φοβερό. Δυστυχώς (ή ευτυχώς) δεν έχω PlayStation και ούτε είχα ποτέ την ευκαιρία να το παίξω εκεί. Είχα ακούσει όμως ουκ ολίγα καλά λόγια. Πρόσφατα, μάλιστα, είχα διαβάσει ότι θα γίνει και η μεταφορά στα PCs. Δεν πέρασαν λίγες μέρες από τότε που διάβασα την είδηση και... τσουπ! στα γραφεία του περιοδικού εμφανίζεται το εν λόγω παιχνίδι. Χωρίς πολλά πολλά, το αρπάζω από τα χέρια του Καφούρου και τρέχω σπίτι για να κάνω εγκατάσταση και τα ρέστα. Είχα κατενθουσιαστεί, γιατί επρόκειτο να έπαιζα το παιχνίδι που είχε μαγέψει το κοινό του PlayStation - και, απ' ό,τι έλεγαν, το Metal Gear: Solid ήταν για το PlayStation ό,τι και το Diablo I για το PC! Οπως καταλαβαίνετε, δεν θα μπορούσαν να υπάρξουν καλύτερες προϋποθέσεις για να ξεκινήσετε να παίζετε ένα παιχνίδι. Παίζοντάς το, όμως, διαπιστώνετε πως... άδικα χαίρεστε. Δεν πρόκειται όμως να σας αποκαλύψω από τώρα τις εντυπώσεις μου γι' αυτό, αλλά θα πρέπει να διαβάσετε όλο το άρθρο για να δείτε τι συμπέρανα. (Χε, χε, σας την έφερα!)


Το διάσημο Metal Gear σε κοντινό πλάνο.



ΣΕΝΑΡΙΟ - ΙΣΤΟΡΙΑ

Το Metal Gear: Solid δεν εμφανίστηκε από το πουθενά. Την πρώτη χρονιά που κυκλοφόρησε το μηχάνημα PlayStation (το 1996 περίπου), είχε κυκλοφορήσει και το Metal Gear, ο προκάτοχος του παρόντος παιχνιδιού. Δυστυχώς, δεν κατάφερα να μάθω πολλά γι' αυτό, παρά μόνο όσα έλεγε το manual. Ενα χρόνο λοιπόν μετά το πρώτο Metal Gear, κυκλοφορεί ο διάδοχός του, για να αναστατώσει όλους τους τυχερούς -τότε- κατόχους της γνωστής παιχνιδομηχανής (PlayStation). Ενα χρόνο μετά την έκδοση του PSX, έρχεται και η έκδοση για PC. Η ιστορία είναι σύντομη και απλή: Το 1995 ένα μικρό αλλά ισχυρό κρατίδιο της Νότιας Αφρικής, που ονομάζεται Outer Heaven, "ενεργοποιείται" ξαφνικά. Το ΝΑΤΟ μαθαίνει ότι έχουν ξεκινήσει εργασίες για την υλοποίηση ενός πυρηνικά εξοπλισμένου τανκ, το οποίο ονομάζεται Metal Gear! Ετσι, αποφασίζει να στείλει τον καλύτερο πράκτορά του, τον Grey Fox, για να ερευνήσει τι συμβαίνει, αλλά στο τέλος ο Grey αιχμαλωτίζεται. Ο επόμενος πράκτορας που αποφασίζεται να αποσταλεί είναι ο Solid Snake, ο οποίος δεν έχει δοκιμαστεί ξανά σε ανάλογες αποστολές. Τελικά, όμως, εκτελεί με επιτυχία την αποστολή, αλλά κατά την έξοδό του από το Outer Heaven συναντά τον Big Boss, ο οποίος είχε οργανώσει αυτή την κατάσταση, αλλά ποτέ δεν ήλπιζε ότι ο Solid Snake θα τα καταφέρει!



Προς το παρόν, το παίζω "πάπια", γιατί δεν με παίρνει.

Κάπως έτσι έχει το σενάριο από το Metal Gear. Στο Metal Gear: Solid καλείστε να εισβάλετε σε μία στρατιωτική βάση στην Αλάσκα και μέσα σε είκοσι τέσσερις ώρες (!) να αποτρέψετε τους τρομοκράτες που την έχουν καταλάβει από το να εκτοξεύσουν τις πυρηνικές βόμβες. Αυτές οι είκοσι τέσσερις ώρες είναι το χρονικό περιθώριο που έχουν δώσει οι τρομοκράτες στην κυβέρνησή σας προκειμένου να εκπληρώσει τα αιτήματά τους! Η αποστολή είναι πολύ δύσκολη και μία λάθος κίνηση μπορεί να σημάνει το συναγερμό στη βάση και, κατά συνέπεια, το τέλος της ζωής σας και της δύσκολης αποστολής σας. Θα πρέπει να αντιμετωπίσετε τα πρωτοπαλίκαρα του μεγάλου κακού, του Liquid Snake, ο οποίος έχει σχεδιάσει το τρομοκρατικό χτύπημα, και στο τέλος όχι μόνο να αποτρέψετε την εκτόξευση των πυρηνικών κεφαλών, αλλά να βρεθείτε για ακόμη μία φορά Face 2 Face με τη φοβερή πολεμική μηχανή Metal Gear.

Αυτό είναι το σενάριο του Metal Gear: Solid! Πρόσφατα κατέβασα από το Internet το βιντεάκι για το Metal Gear II, Sons Of Liberty, το οποίο -ούτε λίγο ούτε πολύ- ήταν 87 MB! Δεν γνωρίζω εάν θα βγει πρώτα για τις παιχνιδομηχανές (πιθανότατα για το PlayStation II) και αργότερα για PC ή αν θα είναι ταυτόχρονη η κυκλοφορία, πάντως το παιχνίδι δείχνει απίστευτο (από όσο είδα τουλάχιστον). Τα λάθη και οι παραλείψεις που υπάρχουν, καθώς και κάποιες λεπτομέρειες που απουσιάζουν από το παρόν παιχνίδι, στο διάδοχό του έχουν διορθωθεί. Τα γραφικά είναι απαράμιλλα και σίγουρα θα τραβήξει τα φώτα της δημοσιότητας όταν κυκλοφορήσει μέσα στο 2001, όπως δήλωσε η Konami.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΕΠΙΛΟΓΕΣ

Προτού ξεκινήσω την εξονυχιστική ανάλυση του παιχνιδιού, σημειώνω ότι στο μενού που θα δημιουργήσει το παιχνίδι θα βρείτε και μία επιλογή που λέγεται Metal Gear: Solid, VR Missions! Είναι μία σειρά από αποστολές, οι οποίες έχουν εκπαιδευτικό χαρακτήρα και βοηθούν στην προσαρμογή του χρήστη με το παιχνίδι. Πριν να παίξετε, λοιπόν, το "κανονικό" παιχνίδι, επισκεφτείτε τις VR Missions για να εξοικειωθείτε με το χειρισμό του Metal Gear: Solid. Μπορείτε να γνωρίσετε τη μεγάλη γκάμα από όπλα που διαθέτει, καθώς και να μάθετε πώς να κινείσθε στο χώρο και να αποφεύγετε τους αντιπάλους!



Η εκτόξευση ενός πυρηνικού πυραύλου.

ΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

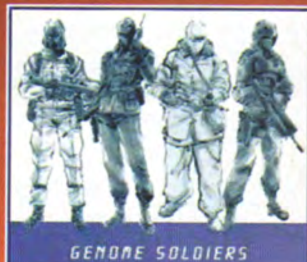


Ο ΚΑΛΟΣ

ΟΙ ΚΑΚΟΙ



ΚΑΙ ΟΙ ΑΣΧΗΜΟΙ



Προς αποφυγήν παρεξηγήσεων, δεν πρόκειται για ένα "καθαρόαιμο" 3D action παιχνίδι! Ετσι ήλπιζα όταν το πρωτοπήρα, αλλά πραγματικά έμεινα στα κρύα του λουτρού. Το παιχνίδι, πάνω από τον τίτλο του, λέει καθαρά "Tactical Espionage Action", το οποίο σημαίνει αυτολεξεί "Τακτική Κατασκοπική Δράση". Μη δίνοντας σημασία στον τίτλο αυτό, έπλαθα ιστορίες με το νου μου για ένα παιχνίδι ανάμεσα στο Thief και το Quake III, φανταζόμουν δηλαδή δράση πρώτου προσώπου και, πού και πού, αφού σφάξω τρεις ντουζίνες αντιπάλους, να πρέπει να αποφύγω και καμιά κάμερα. Ελα όμως που από την πρώτη αποστολή είδα ότι δεν ήταν έτσι τα πράγματα. Η κάμερα είναι τοποθετημένη επάνω ακριβώς από το χαρακτήρα και τον κινείτε με τα τέσσερα πλήκτρα κατεύθυνσης (δεξιά, αριστερά, πάνω, κάτω), ενώ υπάρχει και επιλογή για να σκύβει ο ήρωας και να κινείται έρποντας. Πάνω δεξιά στην οθόνη σας υπάρχει ένας Mini Map, στον οποίο απεικονίζονται όλοι οι αντίπαλοί σας (με κόκκινη τελεία), το οπτικό τους πεδίο (ένα κίτρινο τρίγωνο), ο χαρακτήρας σας (με μία άσπρη τελεία στο μέσο του Mini Map) και, τέλος, οι τοίχοι, οι πόρτες και

ΧΡΗΣΙΜΕΣ ΣΥΧΝΟΤΗΤΕΣ ΤΟΥ ΑΣΥΡΜΑΤΟΥ

ΣΥΧΝΟΤΗΤΑ	ΟΝΟΜΑ ΧΡΗΣΤΗ	ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ
140.85	Roy Campbell	Ο αρχηγός της αποστολής. Πάντα έχει κάτι χρήσιμο να σας πει για να ξεδιαλύνει τη δύσκολη κατάσταση.
140.85	Naomi Hunter	Δυστυχώς, δεν είναι η γνωστή και πολυπόθητη Naomi από το χώρο του Modeling! Σας παρέχει όμως χρήσιμες ιατρικές πληροφορίες.
140.96	Mei Ling	Σε αυτήν τη συχνότητα μπορείτε να κάνετε το εναλλακτικό save, στο οποίο αναφέρθηκα στο χειρισμό του παιχνιδιού.
141.52	Nastasha Romanenko	Η κυρία αυτή είναι Master σε οτιδήποτε έχει σχέση με όπλα, πυρηνικές κεφαλές και συστήματα ασφαλείας. Η βοήθειά της είναι απαραίτητη.
141.80	Master Miller	Οπως όλοι οι ήρωες, έτσι και ο Solid Snake έχει κάποιον Μέντορα, τον οποίο μπορεί να συμβουλεύεται. Οποτε νιώθετε κάτι και θέλετε να το εξωτερικεύσετε, καλέστε το 0900... (όπα, λάθος!)

οι συνεργάτες σας. Πατώντας κάθε πλήκτρο κίνησης, ο χαρακτήρας σας θα κινηθεί προς την αντίστοιχη κατεύθυνση στο χάρτη. Μην επηρεαστείτε (όπως εγώ) και νομίσετε πως, όταν πατήσετε αριστερά, ο χαρακτήρας σας θα κινηθεί στην αριστερή πλευρά του, όπως βλέπει... Γι' αυτό, καλό θα ήταν, όταν κινείσθε στο χώρο, να κοιτάτε τον Mini Map, ο οποίος δεν σας μπερδεύει σε σχέση με την κατεύθυνση που είναι στραμμένο το σώμα του Solid Snake. Υπάρχει ένα πλήκτρο το οποίο σας επιτρέπει (όση ώρα το έχετε πατημένο) να βλέπετε μέσα από τα μάτια του χαρακτήρα σας (δράση πρώτου προσώπου). Οσο κοιτάτε μέσα από τα μάτια του Solid Snake, ΔΥΣΤΥΧΩΣ δεν μπορείτε να τον κινήσετε ή να κάνετε ενέργειες, πέραν του να μετακινήσετε το βλέμμα σας, χρησιμοποιώντας τα βελάκια με τα οποία κατευθύνετε τον ήρωα, όταν η δράση είναι τρίτου προσώπου. Καλό θα ήταν να υπήρχε η δυνατότητα για εναλλαγή της δράσης μεταξύ τρίτου και πρώτου προσώπου, αλλά... δεν! Επιπλέον, υπάρχει ακόμη ένα πλήκτρο δράσης και ένα πλήκτρο χρήσης του όπλου σας.


Εικόνα από τις VR Missions που συμπεριλαμβάνονται στο παιχνίδι.

Η χρήση των όπλων και των αντικειμένων είναι ελαφρώς δυσχερής. Συνολικά, υπάρχουν τέσσερα πλήκτρα για τη χρήση των όπλων και των αντικειμένων, ενώ υπάρχουν και δύο πλήκτρα με τα οποία μπορείτε να εξοπλίσετε τα όπλα και αντικείμενα που έχετε, και άλλα δύο, τα οποία, όσο τα κρατάτε πατημένα, ο χρόνος στο παιχνίδι παγώνει, και εσείς μπορείτε να επιλέξετε (χρησιμοποιώντας τα πλήκτρα κίνησης του χαρακτήρα) με ποιο όπλο ή αντικείμενο θέλετε να εξοπλιστείτε εκείνη τη στιγμή. Υπάρχει ακόμη ένα πλήκτρο το οποίο ενεργοποιεί τον ασύρματό σας και σας μεταφέρει σε μία νέα οθόνη (αυτή του ασυρμάτου). Με τα πλήκτρα κίνησης "δεξιά" και "αριστερά", ρυθμίζετε τη συχνότητα την οποία θέλετε να καλέσετε και, πατώντας το πλήκτρο κίνησης "πάνω", καλείτε την προεπιλεγμένη συχνότητα. Τέλος, με το πλήκτρο κίνησης "κάτω", εμφανίζεται μία μπάρα στην οποία καταχωρίζονται παλαιότερες συχνότητες που είχατε καλέσει (κοινώς η μνήμη).

Το χειρισμό εν ολίγοις θα τον χαρακτήριζα πολύ περιορισμένο. Υπάρχει ολόκληρο Keyboard με πάνω από εκατό πλήκτρα και όλο το παιχνίδι σε παιδεύει με δεκατέσσερα πλήκτρα! Βέβαια, σε αυτό ευθύνεται η αυτούσια μεταφορά του χειρισμού του από το PlayStation, χωρίς την προσθήκη νέων, πιο πρακτικών πλήκτρων, μια και το PC διαθέτει ουκ ολίγα! Ακόμα και από το αρχικό μενού του παιχνιδιού φαίνεται η αυτούσια αυτή μεταφορά, καθώς το μενού των επιλογών είναι κυλιόμενο και μπορείτε να βλέπετε κάθε φορά μόνο τρεις από τις επιλογές. Ευτυχώς δηλαδή που προσθέσανε και ρουτίνα Save μέσα στο μενού, η οποία δεν υπήρχε στην έκδοση για PlayStation. Προκειμένου να κάνετε Save στο PSX, έπρεπε να καλέσετε μία συγκεκριμένη συχνότητα από τον ασύρματό σας και από εκεί να κάνετε save! Η λειτουργία αυτή δεν αφαιρέθηκε στην έκδοση για PC (δηλαδή, αν θέλετε, μπορείτε να κάνετε save χρησιμοποιώντας τη συχνότητα αυτή), αλλά προστέθηκε στο μενού η επιλογή Save. Ευτυχώς, ο αριθμός των saves δεν είναι περιορισμένος, αλλά, όταν κάνετε Load, δεν θα βρεθείτε στο σημείο που είχατε σώσει, αλλά στην αρχή της πίστας-επιπέδου στην οποία βρισκόσαστε! Λίγο εκνευριστικό, αλλά μπορείτε να το συνηθίσετε.

Το μεγάλο πρόβλημα στο χειρισμό δημιουργείται όταν πρέπει να επιτεθείτε σε κάποιον αντίπαλο, είτε επειδή σας έχει ανακαλύψει και έχει σημάνει συναγερμό, είτε επειδή είναι ο τελικός κακός του επιπέδου. Φρόνιμο θα ήταν να αποφεύγετε γενικότερα τις μάχες, όμως μερικές φορές δεν γίνεται αλλιώς. Εδώ να σημειώσω ότι, σε περίπτωση που πολεμάτε κάποιον αντίπαλο, το Mini map σας δεν λειτουργεί για όσο χρονικό διάστημα ο αντίπαλος σας βλέπει! Θα επαναλειτουργήσει αφού σας χάσει ο αντίπαλος και αφού περάσει ένα μικρό χρονικό διάστημα... Οπότε, όταν πρέπει να πολεμήσετε, δεν μπορείτε να βλέπετε το Mini Map για να προσανατολίζετε τον


Αλλος ένας απαραίτητος μάρτυρας νεκρός από καρδιακή προσβολή. Κάτι μου βρωμάει...

Solid Snake και θα μπερδεύεστε. Ειδικά όταν η κάμερα είναι τοποθετημένη σε γωνία, θα αντιμετωπίζετε προβλήματα με τον προσανατολισμό του χαρακτήρα - ευτυχώς που υπάρχει και αυτόματο σύστημα στόχευσης. Κλείνοντας, να αναφέρω ενδεικτικά ότι το παιχνίδι μπορείτε να το παίξετε χωρίς καν να χρειαστεί το mouse! Μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε άμα θέλετε, αλλά το βρήκα περιττό. Είχα καιρό να παίξω παιχνίδι χωρίς να χρειαστώ καθόλου το mouse και ένιωσα κάπως παράξενα. Το mouse προσφέρει άπειρες διευκολύνσεις στο χειρισμό ενός παιχνιδιού, αλλά η απουσία αντίστοιχης συσκευής στο PlayStation μεταφέρθηκε (μαζί με όλα τα άλλα και αυτή) και στην PC έκδοση.

ΓΡΑΦΙΚΑ & ΗΧΟΣ

Οσο να 'ναι, ένα παιχνίδι που κυκλοφόρησε πέρσι, με τα σημερινά δεδομένα πάντα, δεν μπορεί να έχει γραφικά συγκρίσιμα με άλλα παιχνίδια της εποχής του. Δυστυχώς, δεν έγινε καμία προσπάθεια βελτίωσης των γραφικών κατά τη μεταφορά της έκδοσης του Metal Gear: Solid στο PC, οπότε μπορούμε να μιλάμε για "μπαγιάτικο πράγμα". Δυστυχώς, δεν μπορώ να βαθμολογήσω το παιχνίδι με το επίπεδο των γραφικών που είχε την περίοδο που κυκλοφόρησε, αλλά με βάση τα τωρινά δεδομένα. Εχοντας δει το Vampire: The Masquerade Redemption και άλλα 3D παιχνίδια με άψογα γραφικά, δεν έμεινα καθόλου ικανοποιημένος με το οπτικό αποτέλεσμα του Metal Gear: Solid. Τα τρισδιάστατα μοντέλα, τόσο του ήρωά μας όσο και των άλλων, αντιπάλων και συμμάχων, είναι φοβερά χοντροκομμένα και κινούνται ψεύτικα στο χώρο! Οι επιλογές για την αλλαγή της ανάλυσης των γραφικών ουσιαστικά δεν βοηθούν καθόλου στη βελτίωση του οπτικού αποτελέσματος.

Τα βίντεο του παιχνιδιού χρησιμοποιούν την 3D μηχανή γραφικών που υπάρχει και μέσα στο παιχνίδι, με αποτέλεσμα να είναι εξίσου... ποιοτικά (καταλαβαίνετε, φαντάζομαι, για τι είδους ποιότητα ομιλώ). Οταν υπάρχει βίντεο στο παιχνίδι, υποτίθεται ότι πρέπει να έχει τα καλύτερα γραφικά. Χαρακτηριστικά, να επισημάνω τα γραφικά που έχουν τα βίντεο του Starcraft, Red Alert και Diablo II, τα οποία σας δίνουν την αίσθηση ότι σας αμείβουν για ό,τι έχετε καταφέρει μέχρι τώρα στο παιχνίδι. Αυτό, σε συνδυασμό με το τεράστιο μέγεθός του, όπου κατά κόρον θα παρακολουθείτε διαλόγους μεταξύ του ήρωα και διαφόρων βοηθών του, τα καθιστούν πολύ κουραστικά για το χρήστη.

Ο ήχος σίγουρα βρίσκεται σε καλύτερα επίπεδα από τα γραφικά. Δεν υπάρχει βέβαια 3D περιβαλλοντικός ήχος και τα τοιαύτα, αλλά η ομιλία των χαρακτήρων είναι πολύ καθαρή και η μουσική πάντα συμφωνεί με την ατμόσφαιρα που πλανάται στο παιχνίδι. Τα ηχητικά εφέ δεν είναι σπουδαία, πέραν των κλασικών "Μπαμ, μπουμ" και "Αχ, βαχ". Οι ήχοι εκρήξεων και όπλων που εκπυρσοκροτούν δεν είναι και οι πλέον ρεαλιστικοί και δεν έχουν την ανάλογη ένταση που θα έπρεπε. Μερικά όπλα, από τον ήχο που κάνουν, μοιάζουν περισσότερο με αεροβόλα παρά με πραγματικά αυτόματα πολεμικά όπλα.



Εδώ το παίζω "καμεραμανατέρ" και απαθανατίζω τη Mei Ling.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Λίγο ή πολύ, θα έχετε καταλάβει ότι ο παρών τίτλος μού άφησε πικρές εντυπώσεις και αυτό οφείλεται στο ότι άκουσα τόσο πολλά καλά λόγια προτού ακόμα δω πώς είναι το παιχνίδι, αλλά μόλις το είδα έχασα πραγματικά πάσα ιδέα. Ναι μεν έχει πολύ καλές ιδέες και νέα κόλπα, που δεν έχουμε δει σε άλλα παιχνίδια του είδους, αλλά η καθυστέρηση της μεταφοράς της έκδοσης από το PlayStation στο PC έπαιξε το -σημαντικό- ρόλο της. Θα μπορούσαν να γίνουν ορισμένες μικροβελτιώσεις κατά τη μεταφορά, οι οποίες δεν έγιναν όμως, και δεν γνωρίζω το γιατί. Για παράδειγμα, θα μπορούσε να εισαχθεί επιλογή για Multiplayer ή ακόμα



Κολλώντας στον τοίχο, η κάμερα αλλάζει θέση.

και περισσότερα πλήκτρα χειρισμού, και φυσικά -το δυσκολότερο όλων- βελτιωμένα γραφικά. Πολλοί είναι αυτοί που με συμβούλεψαν να μη βαθμολογήσω άσχημα το Metal Gear: Solid, διότι έχει φανατικό κοινό, και ότι όντως το παιχνίδι είναι πολύ καλό! Μπορεί, όταν κυκλοφόρησε να ήταν ό,τι καλύτερο για τα ΤΟΤΕ δεδομένα, αλλά σήμερα δεν έχει να επιδείξει τίποτα το αξιόλογο. Απόδειξη αυτού αποτελούν τα μέτρια γραφικά του, τα οποία παίζουν πολύ μεγάλο ρόλο σε τέτοια games, και ο μέτριος και περιορισμένος χειρισμός (χωρίς mouse παίζεται παιχνίδι;). Για όλα φταίει αυτή η καταραμένη καθυστέρηση της Konami και της Microsoft και η τεμπελιά τους, γιατί δεν ενδιαφέρθηκαν να βελτιώσουν λίγο το παιχνίδι. Είπαν "Α, έκανε τρελές πωλήσεις στο PlayStation, ε θα κάνει και στο PC. Εξάλλου, έχει βαρύ όνομα". Ξέχασαν όμως ότι στο διάστημα που μεσολάβησε βγήκαν παιχνίδια με πολύ καλύτερα γραφικά και χειρισμό. Εάν μπορείτε να παίξετε ένα παιχνίδι και να αγνοήσετε παράγοντες όπως τα γραφικά και να συμβιβαστείτε με το φτιαγμένο για PlayStation χειρισμό, τότε οφείλετε να το αποκτήσετε, μια και έχει πολύ καλές ιδέες! PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	78
ΗΧΟΣ	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	77
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	90
ΑΝΤΟΧΗ	76

82



Ενα action game με καλές ιδέες. Η μεταφορά του όμως από το PSX θα έπρεπε να είχε προσεχθεί περισσότερο.

StarCraft Sickel

Μπορεί το ενδιαφέρον μας τον τελευταίο καιρό να έχει μονοπωλήσει το Diablo II, αλλά έχω να σας προτείνω κάτι που θα τραβήξει την προσοχή σας. Πρόκειται για ένα expansion pack για το Starcraft Broodwar, το οποίο είναι δημιούργημα ερασιτεχνών παικτών και διατίθεται δωρεάν, οπότε όλοι μπορείτε να το απολαύσετε.

του Νίκου "DuMmWiaM" Κόντη
DuMmWiaM@hotmail.com

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
Ανεξάρτητη παραγωγή
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 90MHz, 16MB RAM, 80 MB χώρος στον σκληρό, και τα αυθεντικά Starcraft και Brood War.



Τελευταία είναι πολύ της μόδας παίκτες από διάφορες χώρες να οργανώνονται και με συνδυασμένες και οργανωμένες προσπάθειες να δημιουργούν παραλλαγές και βελτιώσεις των αγαπημένων τους παιχνιδιών. Οι διαφοροποιήσεις αυτές ονομάζονται modifications ή, χάριν συντομίας, mods και συναντώνται κυρίως σε 3D action. Τελευταία, όμως, έχουν κάνει την εμφάνισή τους και σε άλλα παιχνίδια, όπως το πολύ καλό Dark Side Of The Sword Coast (περιλαμβανόταν στο συνοδευτικό CD προηγούμενου τεύχους), ένα unofficial add-on για το Baldur's Gate. Κάτι παρόμοιο συμβαίνει και με το Starcraft Sickel, το οποίο διατίθεται δωρεάν, είναι φτιαγμένο από gamers, αλλά βρίσκεται ακόμα σε πρώιμο στάδιο, μια και μερικές ακουστικές και γραφικές λεπτομέρειες δεν είναι ολοκληρωμένες.

Το Starcraft ήταν ένα από τα καλύτερα real time war strategies (κατ' εμέ το καλύτερο) και μου πρόσφερε απλόχερα τη συντροφιά του ατελείωτες ώρες. Από αυτό το παιχνίδι πήρα και το -πρώην- ψευδώνυμό μου Dark Templar, από τη μεγάλη αδυναμία που είχα στη μονάδα των Protoss, τους Dark Templars. Επειτα από το Starcraft, που άφησε με ανοιχτό το στόμα πολύ κόσμο, ήρθε το ισάξιο expansion pack Starcraft: Broodwar, το οποίο έφερε τα πάνω κάτω στον τρόπο με τον οποίο παίζαμε ως τότε Starcraft. Αντε πάλι ξενύχτια και ατελείωτοι πόλεμοι στο Battlenet, αλλά και LANs. Δύο χρόνια και κάτι μήνες έχουν περάσει από την κυκλοφορία του Starcraft και ακόμα πολύ είναι αυτοί που παίζουν σαν τρελοί. Αν και το είχα εγκαταλείψει εδώ και καιρό λόγω άλλων παιχνιδιών, το Starcraft Sickel μου ξύπνησε πολλές αναμνήσεις και νέες ελπίδες ότι ίσως κάποτε στο μέλλον υπάρξει η συνέχεια του Starcraft, όπως ολοκάθαρα μας άφηνε να συμπεράνουμε η μυστική αποστολή από το Broodwar. Για να δούμε, όμως...



Ιδού πώς εμφανίζεται το νέο μενού όταν κάνετε install το Sickel.



Οι Bersurka μου, αόρατοι με τη βοήθεια του Swarm, σφαγιάζουν τους απροστάτευτους Terrans.


Μερικές από τις νέες μονάδες των Terrans και το νέο κτίριό τους στο κέντρο.


Τα νέα Stealth Battlecruiser εισβάλλουν αόρατα στη βάση των Protoss. Δύο Yamato Gun-ιές και πάει η άμυνα.

ΤΙ ΕΣΤΙ STARCRAFT SICKEL

Το Starcraft Sickel, βάσει του σχεδιαστικού team του, είναι ένα νέο expansion για το Starcraft Broodwar. Οπότε για να το απολαύσετε, πρέπει να έχετε και το Starcraft και το Starcraft Broodwar. Δεν διαθέτει νέες campaigns, αλλά μόνο νέες μονάδες και κτίρια. Το όνομα Sickel το πήρε από το δημιουργό του, ο οποίος συνέλαβε την ιδέα για το add-on, Sickel 77. Η ομάδα αποτελείται από 15 άτομα, συμπεριλαμβανομένων και των beta testers. Το παιχνίδι δεν αλλάζει καθόλου σε καμία φάση του, απλώς όταν επιλέγετε να παίξετε Broodwar (από το ειδικό μενού που εμφανίζεται) πλέον θα βλέπετε Starcraft: Broodwar και το λογότυπο Sickel ακριβώς από κάτω. Επίσης, δεν μπορείτε να παίξετε στο Battlenet το Sickel, διότι δεν είναι official expansion της Blizzard. Στις λοιπές multiplayer επιλογές, όμως, μπορείτε να το απολαύσετε.

Το Starcraft Sickel προσφέρει τέσσερα νέα κτίρια και συνολικά 21 νέες μονάδες και για τις τρεις φυλές! Κατά πόσο υπάρχει ισορροπία δεν μπορώ να το πω μετά βεβαιότητας (χαμός γίνεται), πάντως, μόνο και μόνο για να χαζέψετε τις νέες μονάδες, αξίζει να δείτε το παιχνίδι. Επίσης, αλλάζουν όλες οι στρατηγικές που χρησιμοποιούσατε έως τώρα. Το μόνο σίγουρο είναι ότι θα το διασκεδάσετε πάρα πολύ, ειδικά αν παίξετε με κάποιον φίλο σας, μια και δεν θα ξέρετε τι μονάδες να φτιάξετε και τι σας επιφυλάσσει ο αντίπαλος. Δυστυχώς, αν δοκιμάσετε να παίξετε με αντίπαλο τον υπολογιστή, δεν θα χρησιμοποιήσει τις νέες μονάδες και τα κτίρια, μια και δεν κατάφεραν να τροποποιήσουν το AI. Βρε, μήπως ζητάω πολλά; Μάλλον... Για να δούμε, όμως, αναλυτικά τις αλλαγές που συντελέστηκαν. Starcraft is no more as we know it... Sickel is HERE!


Αναμνηστική φωτογραφία με αρκετές από τις νέες μονάδες των Protoss, με φόντο το νέο κτίριο Temple.

ΝΕΑ ΚΤΙΡΙΑ

Τα νέα κτίρια είναι τέσσερα, από ένα για Terrans και Protoss, ενώ τα Zergs έχουν δύο. Προκειμένου να ενεργοποιηθεί η κατασκευή των νέων μονάδων, πρέπει να έχετε φτιάξει αυτά τα κτίρια και μόνο τότε θα μπορέσετε να απολαύσετε τις νέες μονάδες σας. Τα γραφικά των κτιρίων είναι ήδη γνωστά από παλαιότερες αποστολές των Official Starcraft και Broodwar, αλλά πλέον είναι στη διάθεσή σας. Το καινούριο κτίριο των Terrans λέγεται Special-Forces-Center και μπορείτε να το κατασκευάσετε μόνο μετά τη δημιουργία του Factory. Οι Protoss έχουν το Temple και η κατασκευή του μπορεί να γίνει μόνο μετά τη δημιουργία του Cybernetics Core. Τέλος, το Swarm των Zergs έχει δύο νέα κτίρια στη διάθεσή του. Καταρχήν, πρέπει να κάνετε Upgrade το Hatchery σε Lair και στη συνέχεια μπορείτε να κατασκευάσετε το Overmind και μετά το Blands Queens Nest!

Πιστεύω ότι έχετε αρχίσει να ενθουσιάζεστε, κάτι ξυπνάει μέσα σας και δεν βλέπετε την ώρα να απολαύσετε όλα τα νέα "καλούδια". Πού να δείτε τι θα πάθετε όταν σας πω για τις νέες μονάδες αναλυτικά, μία προς μία για κάθε φυλή. Ας τα πάρουμε τα πράγματα με αλφαβητική σειρά, για να μη νομίζετε ότι είμαι προκατειλημμένος. Πρώτους έχουμε τους...

Protoss

Οπως και να το κάνουμε, βρε παιδιά, οι Protoss θα είναι πάντα πρώτοι, ενώ οι λοιποί ουραγοί. Protoss Rulez :). Τέρμα η προπαγάνδα, ιδού οι φρέσκες μονάδες των Protoss.

Destroyer: Νέα ιπτάμενη μονάδα που σπέρνει τον πανικό. Εχει πολύ μεγάλο health και shield, χτυπάει τους αντιπάλους με Phase Disruptor που κάνει 20 damage και έχει ταχύτατη συχνότητα ριπής! Βέβαια, από την άλλη, το κόστος είναι εξωφρενικό (όπως όλων των μονάδων), αλλά, πιστέψτε με, αξίζει. Προσωπικά μετά τα Destroyers ξέχασα τα Scouts.

INSTALLING SICKEL

Είτε από το CD του περιοδικού (στο επόμενο τεύχος θα υπάρχει η τελευταία έκδοση) είτε από το site του Sickel στο Internet, προμηθευτείτε τα δύο zipped αρχεία. Κάνετέ τα Unzip στο ίδιο directory (οποιοδήποτε, δεν έχει σημασία) και τρέξτε το αρχείο Sickel_1006_piece.exe. Θα ανοίξει ένα παράθυρο σε DOS mode και απαντήστε σε όλες τις ερωτήσεις Yes. Επειτα από όλη αυτή τη διαδικασία θα δημιουργηθεί ένα νέο αρχείο (θα έχει και το Icon από ένα chip). Το αρχείο αυτό (Sickel 1006.exe) κάνετέ το copy στο directory του Starcraft σας και τρέξτε το. Θα εμφανιστεί ένα παράθυρο και από αυτό κάνετε Patch το Starcraft. Πλέον όταν επιλέγετε Single Player ή Multiplayer παιχνίδι, κάτω από το Starcraft: Broodwar θα υπάρχει και το Sickel. Σημειωτέον ότι για να δουλέψει το Sickel πρέπει να έχετε τα τελευταία patches για το Starcraft και το Broodwar, τα οποία προς το παρόν βρίσκονται στην έκδοση 1.07. Αν έχετε ακόμα προβλήματα ή απορίες, διαβάστε το φανταστικό συνοδευτικό manual, που είναι σε μορφή αναγνώσιμη μόνο από το Adobe Acrobat Reader. Αν μετά το manual έχετε και άλλες απορίες, είτε θέλετε να μου επισημάνετε κάτι [π.χ. να με βρίσετε :)], μη διστάσετε να μου στείλετε e-mail.

Grand Carrier: Ε, ρε, θα τρελαθούμε. Ιδού το μεγαθήριο του στόλου των Protoss. Είναι πανομοιότυπο με το απλό Carrier, μόνο που τα Interceptors εκτοξεύονται από πολύ πιο μακριά και έτσι το μητρικό σκάφος δεν κινδυνεύει. Και εδώ το κόστος είναι τσιμπημένο, αλλά πρέπει να τη δείτε αυτήν τη μονάδα, καθώς είναι χάρμα οφθαλμών.

Sentinel: Οι Protoss είναι διάσημοι για τις τρομερές ιπτάμενες μονάδες. Ε, λοιπόν, μετά το Sickel πλέον είναι ανίκητοι στους αιθέρες. Το Sentinel διαθέτει ικανότητες cloaking (καταναλώνοντας ενέργεια, φυσικά) και lockdown!



Εδώ έκανα τραγικό λάθος και έφερα τα Grand Carriers πολύ κοντά στη βάση, ενώ μπορούν να κάνουν την ίδια δουλειά από πολύ πιο μακριά.

Τα lockdown και cloaking γίνονται researched στο Fleet Beacon (θα ανακαλύψετε ορισμένα bugs εδώ όσον αφορά στις ονομασίες μόνο). Εκτός από αυτά, διαθέτει και ένα μέτριο όπλο, τον Phase Disruptor, που ομολογουμένως δεν κάνει ικανοποιητική ζημιά. Αλλά τι να την κάνεις όταν μπορεί να κάνει cloak και lockdown!

Subcarrier: Τώρα θα αναρωτιέστε τι κάνει αυτό. Λοιπόν, πρόκειται για το κλασικό Carrier, μόνο που δεν διαθέτει Interceptors. Αντιθέτως εξαπολύει καταστρεπτικούς Scarabs, που διαλύουν τα πάντα. Πέρα από το ακριβό κόστος του, πρέπει να έχετε το νου σας συνέχεια να αναπληρώνετε τα πυρομαχικά του (Scarabs), γιατί αν ξεμείνει σας είναι άχρηστος.

Syvoid: Ενα μόνιμα cloaked μεταγωγικό, το οποίο μπορεί να μεταφέρει μέχρι και έξι μονάδες. Δεν διαθέτει κανένα πολεμικό εξοπλισμό, αλλά δεν με χαλάει καθόλου...

Tempest: Κατασκευάζεται στην Gateway και μοιάζει τρομερά με τον αξιαγάπητο Dark Templar (έχουν ίδια damage, shield και health). Μόνο που δεν είναι αόρατος και δεν μπορεί να κάνει Merge με άλλον έναν για να φτιάξουν Dark Archon. Ωστόσο διαθέτει ορισμένες μαγικές ικανότητες. Θα τη χαρακτήριζα ως μέτρια μονάδα, μια και δεν προσφέρει τίποτα το πολύ χρήσιμο.

Yoshimota Tank: Νέα μονάδα και ολόφρεσκα γραφικά. Διαθέτει τρομερού βεληνεκούς Scarabs, οι οποίοι χτυπάνε τον αντίπαλο ακόμα και όταν είναι δύο οθόνες μακριά!!! Βέβαια, πρέπει να έχετε κάποιες μονάδες ώστε να βλέπουν τόσο μακριά και από πίσω το Yoshimota να καθαρίζει. Τα συμπεράσματα δικά σας...

Terrans

Το Sickel εγκαινιάζει νέες δυνατότητες για τους Terrans, οι οποίες προκαλούν απίστευτες ζημιές στον αντίπαλο. Μαζί με τους Protoss πιστεύω ότι είναι οι πιο ευνοημένες φυλές από το Starcraft Sickel. Δείτε, λοιπόν, τις νέες μονάδες τους.

APCD: Μηχανοκίνητη μεταγωγική μονάδα, η οποία διαθέτει και detector για τις δύσκολες στιγμές.

Avenger: Ιπτάμενη μονάδα η οποία τοποθετεί στο έδαφος mines, που ανατινάσσονται μόλις περάσει ο αντίπαλος από πάνω τους.

BFG-Tank: Διαθέτει siege mode και έχει διπλάσιο βεληνεκές από το Siege Tank, κάνοντας ακόμα μεγαλύτερη ζημιά (70 έκανε το Siege Tank, 100 κάνει αυτό!). Το μόνο κακό είναι ότι για να στοχεύσει, χρειάζεται ένα είδος νάρκης την οποία πρέπει να έχετε τοποθετήσει στην περιοχή που θέλετε να εξαπολύσετε τα πυρά του.

GHINEX: Νέα εναέρια μονάδα μεταφοράς πεζικού και μηχανοκίνητου στρατού με Cloaking.

Ghost Medic: Δεν μας έφτανε που πρώτα έπρεπε να καθαρίσουμε τη medic για να γίνουν θνητοί οι marines, τώρα πρέπει να έχουμε μαζί μας και detector για να εντοπίζουμε τη βελτιωμένη medic, η οποία διαθέτει cloaking! Σαν να μην έφτανε αυτό, διαθέτει και lockdown για να κάνει τη ζωή μας ακόμη πιο δύσκολη. Αντε να δω πώς θα φάω τους marines τώρα με τους Dark Templars μου.

MAAML (Mobile Anti-Air Missile Launcher): Διαθέτει τα γραφικά του Siege Tank, μόνο που αντί για κανόνια στην κορυφή έχει το επάνω μέρος από Goliath! Δεν λέει πολλά σε επίγειους στόχους, αλλά σε μονάδες αέρος δίνει ρέστα.

Roach: Είναι μία αρκετά μικρή μονάδα, μακράν η ταχύτερη στο Starcraft, η οποία από άποψη γραφικής απεικόνισης είναι ίδια με τη Mine. Η μόνη ικανότητά της είναι να κάνει burrow (να θάβεται δηλαδή). Τώρα θα μου πείτε πού χρησιμεύει; Πολύ απλά, για να στοχεύσει σε μία περιοχή το τεράστιου βεληνεκούς BFG-Tank, πρέπει να έχετε ένα θαμμένο Roach παραδίπλα.

Scavenger: Παρόμοια με την Avenger ιπτάμενη μονάδα, μόνο που οι νάρκες που τοποθετείτε είναι Detectors και δεν εκρήγνυνται.

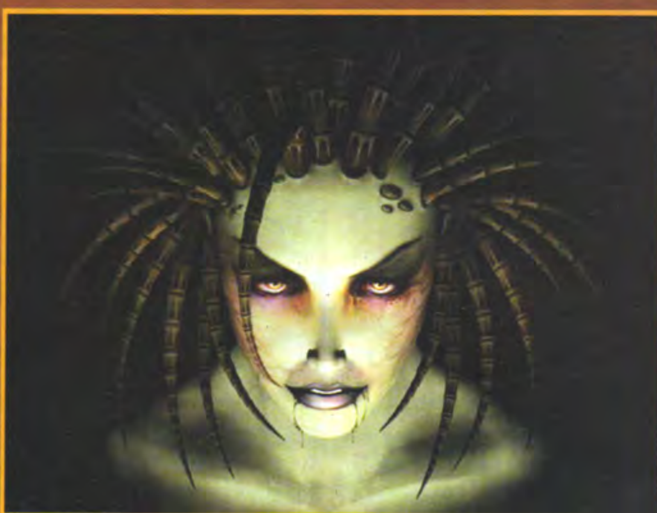
Stealth Battlecruiser: Το είδα και αυτό και πλέον δεν θέλω τίποτα άλλο. Το κλασικό Battlecruiser έχει τώρα cloak αλλά και shields. Από ό,τι φαίνεται, αντέγραψαν την τεχνολογία των αγαπημένων μου Protoss! Τα νεύρα μου...

Voodo: Πρόκειται για αναβάθμιση του παλιού, αδύναμου Science Vessel, με διπλά κανόνια και πυραύλους, cloaking device και πολλά ακόμα "καλούδια" και όλα αυτά με πολύ μικρό κόστος. Συν τοις άλλοις, παραμένει Detector.

Zergs

Τελευταίοι και καταϊδρωμένοι οι σιχαμεροί και γλοιώδεις Zergs. Πότε μου δεν τους συμπάθησα και όπου έβρισκα Zerg, το πατούσα κάτω σαν σκουλήκι. Κάτσε να δω τώρα πόσα mail bombs


Σκηνή από το εισαγωγικό video του Starcraft.


Αν δεν είστε καλά παιδιά, η κυρία σας περιμένει!

θα μου στείλετε :). Φυσικά, αστειεύομαι. Είναι καλοί οι Zergs, απλώς εγώ δεν τους χωνεύω. Για ρίξτε ένα βλέφαρο στις νέες μονάδες τους.

Behemoth: Ναι, ο Guardian ήταν θεός και 20 Guardians μαζί δεν άφηναν τίποτα όρθιο. Το μόνο ελαττωματάκι τους ήταν ότι δεν χτυπούσαν ιπτάμενες μονάδες. Πλέον η μονάδα Behemoth αναλαμβάνει να σας λύσει τα χέρια σε στεριά και αέρα. Αφού αναβαθμίσετε σε Guardian (από Mutalisk) μπορείτε να αναβαθμίσετε πάλι σε Behemoth και να τα έχετε όλα! Το γραφικά είναι ίδια με του Guardian και το κουμπί αναβάθμισης από Guardian σε Behemoth γράφει πάλι Guardian Aspect. Μην ανησυχείτε, όμως, πίσω από το μικρό αυτό bug κρύβεται μία θεϊκή μονάδα.

Bersurka: Πρόκειται για μονάδα πεζικού που χτυπάει μόνο επίγειους αντίπαλους στόχους σε μάχες σώμα με σώμα. Για να την κατασκευάσετε απλώς χρειάζεστε μία Hydralisk, την οποία μεταμορφώνετε σε αυτό το κτήνος. Έχει ίδιο γραφικό με τον Lurker και στο μενού αναβάθμισής του έχει το ίδιο όνομα με αυτόν (από τις δύο επιλογές είναι η δεξιά). Τέλος, για να μπορέσετε να ενεργοποιήσετε τη μετάλλαξή του από την Hydralisk, πρέπει να έχετε κάνει Upgrade το Lurker Aspect από το Hydralisk Den.

Broodlinger: Ακόμα πιο μικρό και αδύναμο από τα Zerglings, τρομερά φθηνό, όμως, και παράγεται γρήγορα. Κατασκευάζεται από το νέο κτίριο Overmind και δεν χρειάζεται τα Larva! Σίγουρα ευνοεί το Rush, αλλά δεν ξέρω κατά πόσο μπορεί να συμβεί αυτό, αφού για να φτιάξετε το κτίριο Overmind, πρέπει να έχετε κάνει upgrade το Hatchery...

Infested Terran: Ναι, γνωρίζω ότι δεν πρόκειται για νέα μονάδα. Απλώς θέλω να επισημάνω ότι πλέον μπορείτε να την κατασκευάζετε και στο κτίριο του Overmind, χωρίς να χρειαστεί να κάνετε Infest ένα Command Center του Terrain με την Queen σας.

Queen of Blades: Μαντέψτε ποια μπορείτε πλέον να ελέγχετε. Δεν τη λένε βέβαια Kerrigan, αλλά Queen of Blades (δεν είναι Γιάννης, είναι Γιαννάκης). Επίσης, είναι σαφώς πιο ισορροπημένη μονάδα (κάνει μόνο 40 damage!), σχετικά φθηνή και μπορείτε να παράγετε όσες θέλετε. Τα γραφικά και οι ήχοι είναι της Kerrigan, στην πραγματικότητα όμως δεν είναι αυτή. Οι special ικανότητές τις είναι πολύ καλές, αλλά παραπάνω από μία δεν θα μπορείτε να χειριστείτε, μια και είναι μονάδα στην οποία πρέπει να αφιερώνετε όλη την προσοχή σας.

SCV: Και οι Protoss αποκτούν το δικό τους SCV, το οποίο διαθέτει το ίδιο γραφικό με το κλασικό των Terran, μόνο που παράγεται στο Infested Command Center!

Swarm: Τρομερή ιδέα των δημιουργών! Πρόκειται για μονάδα η οποία αποτελείται αποκλειστικά από μάζες αερίων. Το Swarm, λοιπόν, κάνει cloak σε μεγάλη ακτίνα όλες τις μονάδες σας, προσοχή όμως στους Detectors! Τα γραφικά της μονάδας αυτής είναι όμοια με την ικανότητα του Defiler Plague, ενώ τα ηχητικά εφέ παρόμοια με της Mutalisk.

Underlord: Επιτέλους, μία σοβαρή μεταγωγική μονάδα για τους Zergs, χωρίς να χρειάζεται να διακινδυνεύετε τους πολύτιμους Overlords σας. Μπορεί να μεταφέρει μέχρι και οκτώ μονάδες. Τέλος, το φοβερό ατού της είναι ότι κινείται γρήγορα και κάτω από το έδαφος, οπότε χρειάζεται detectors ο αντίπαλος για να την εντοπίσει. Παράγεται από το νέο κτίριο Overmind. Μην ξεχάσω να σας αναφέρω ότι διαθέτει και νέα γραφική απεικόνιση.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Παίζοντας Sickel μπερδεύτηκα πάρα πολύ και αναγκάστηκα να ξεχάσω όλες τις στρατηγικές που ήξερα, καθώς χάζευα τις νέες μονάδες και ιδέες. Σημειώστε ότι το Starcraft Sickel είναι σε preview έκδοση (κάτι σαν Beta Testing), οπότε τυχόν λάθη που παρατηρείτε θα διορθωθούν σε μία από τις επόμενες εκδόσεις ή στην τελική. Το site του Sickel στο Internet είναι το www.sickel77.koolhost.com, από όπου θα μπορέσετε να παρακολουθήσετε όλες τις τελευταίες εξελίξεις αναφορικά με το μέλλον του εν λόγω project. Κλείνοντας, να ευχαριστήσω τον Vindicator, ο οποίος μου άνοιξε τα μάτια για το Sickel και έτσι το μάθατε και εσείς. Άντε, καλό δωρεάν gaming... Είμαστε πλέον εν αναμονή του Starcraft II. Πάντως, αν πάρουμε τα πράγματα με λογική σειρά, πρέπει να είναι το επόμενο project της Blizzard, μετά το Warcraft III. PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	88
GAMEPLAY	90
ΑΝΤΟΧΗ	95

89



Ολοκληρωμένος τίτλος που θα ενθουσιάσει όσους αγνοούσαν τη σειρά.

HINTS & TIPS

Η στήλη αυτόν το μήνα, όπως διαπιστώνετε, τελεί υπό "υπηρεσιακό προπονητή" (λέτε να με έχει υπόψη του και ο Socrates;). Τα tips που περιλαμβάνει είναι πολλά και ενδιαφέροντα, κάτι που όμως οφείλεται αποκλειστικά στην προσπάθεια που κατέβαλε η συντακτική ομάδα. Δυστυχώς, για άλλη μία φορά, η δική σας συμμετοχή κυμάνθηκε μεταξύ ...ανυπαρξίας και μη συμμετοχής! Αν νομίζετε πως μπορείτε να βοηθήσετε αποστέλλοντάς μας κάποιο cheat code ή κόλπο, μη διστάζετε. Εχουμε ανάγκη και τη δική σας συμμετοχή. Σας περιμένουμε πιο ενεργούς την επόμενη φορά. Happy Cheating.

Επιμέλεια: Ηλίας Καφούρος
kafouros@compupress.gr

DEER HUNTER 4

Την ταινία "Ο Ελαφοκυνηγός" την ξέρετε; Καμία σχέση! Η σειρά παιχνιδιών Deer Hunter απευθύνεται κυρίως στο αμερικανικό κοινό. Βέβαια, αυτό δεν σημαίνει πως δεν μπορεί να έχει φίλους και από άλλες χώρες. Γι' αυτόν το λόγο, λοιπόν, σας παραθέτω αμέσως όλους τους κωδικούς που υπάρχουν αυτή τη στιγμή διαθέσιμοι για το τέταρτο (και πιο πρόσφατο) μέλος αυτής της "οικογένειας". Για να τους ενεργοποιήσετε, πατήστε το πλήκτρο F2 και εν συνεχεία δώστε κάποιον από αυτούς. Αφού το πράξετε, θα πρέπει να ξαναπατήσετε το ίδιο πλήκτρο για να τους επιβεβαιώσετε.

dh3find: Σας μεταφέρει στο πλησιέστερο ζώο.
dh3nofear: Τα ζώα δεν σας φοβούνται πια.
dh3beacon: Σας κάνει άτρωτους απέναντι σε όλα τα ζώα.
dh3sightin: Δείτε τα... αξιοθέατα μέσα από το σκόπευτρο του όπλου σας!



dh3leadeye: Η οπτική σας ακολουθεί την πορεία της σφαίρας που ρίξατε.
dh3water: ...Και φέρνετε βροχή (τύφλα να 'χουν οι ινδιάνοι μάγοι!).
dh3ice: Προκαλείτε χιόνι.
dh3zeus: Προκαλείτε την πτώση κεραυνών.
dh3monster: Τα ελάφια μεγαλώνουν κάπως... απότομα!
dh3truck: Εξαφανίζει το "ψαλίδισμα".
dh3homegym: Ο κυνηγός δεν πεθαίνει ποτέ.
dh3f13: Προσθέτει περισσότερο αίμα στα εφέ του παιχνιδιού.
dh3showme: Μπορείτε να δείτε στο χάρτη σας πού υπάρχουν ελάφια.



dh3skyhook: Πετάξτε ελεύθερα (προσοχή μόνο μην τρακάρετε με τον Φουρνιστάκη εκεί ψηλά!).
dh3caddyshack: Καθώς περπατάτε, βλέπετε έως πού φτάνει η ακτίνα βολής σας.
dh3plague: Εξαφανίζει τα ζώα από το παιχνίδι.
dh3super: Ενεργοποιεί όλα τα υπάρχοντα cheats με μία κίνηση.
dh3damper: Απενεργοποιεί το θόρυβο.
dh3tracers: Βλέπετε τα "μονοπάτια" που διαγράφουν οι σφαίρες.
dh3climber: Σταματά το Slope Effect.
dh3deerwatch: Σας δίνει πληροφορίες για το πλησιέστερο ελάφι.
dh3dry: "Καθαρίζει" τον καιρό.
dh3noon: Αλλάζει την ημέρα σε απόγευμα.
dh3breakdown: Σας δείχνει πληροφορίες για όλα όσα σας ενδιαφέρουν.

MTV SPORTS SKATEBOARDING

Ιδού ένα μικρό κολπάκι για αυτό το καθαρά χειμερινό παιχνίδι, που φέρει την υπογραφή του γνωστού μουσικού καναλιού MTV. Αν, λοιπόν, θέλετε να "ξεκλειδώσετε" - κοινώς να αποκτήσετε ελεύθερη πρόσβαση- σε όλες τις πίστες, τους



skaters και τα έλκηθρα, δώστε ως όνομά σας το "PASWRD" (χωρίς τα εισαγωγικά) στο Lifestyle Mode.

THE SIMS: LIVING IT UP

Στο τεύχος 129 και από αυτήν εδώ τη στήλη είχατε βρει κάποια κολπάκια για το expansion pack αυτού του αρκετά πρωτότυπου simulation game. Από τότε όμως ανακαλύφθηκαν πολλά ακόμη ενδιαφέροντα κόλπα και κωδικοί, τα οποία σας δίνω μαζεμένα. Ενώ λοιπόν παίζετε, πατήστε ταυτόχρονα τα πλήκτρα [Ctrl], [Shift] και C και εν συνεχεία δώστε έναν από τους παρακάτω κωδικούς:



Klapaucius: Αποκτάτε 1.000 δολάρια.
Rosebud: Το ίδιο με το παραπάνω, αν παίζετε την έκδοση 1.1 και άνω του παιχνιδιού.
water_tool: Μετατρέψτε το σπίτι σας σε νησί περιτριγυρισμένο από νερό (μα καλά, αν δεν γινόταν αυτό, δεν θα μιλάγαμε για νησί!).
set_hour #: Αλλάζετε την ώρα της ημέρας (1-24), αναλόγως με το τι βάζετε στη θέση του #.
sim_speed #: Ορίζετε την ταχύτητα του παιχνιδιού από -1.000 έως 1.000.
Interests: Βλέπετε πληροφορίες για την προσωπικότητα και τα ενδιαφέροντα των sims σας.
autonomy #: Αλλάζετε το κατά πόσο σκέφτονται οι sims από μόνοι τους (1-100).
grow_grass #: Μεγαλώστε το γρασίδι σας (1-150).
map_edit on/off: Τροποποιήστε το χάρτη.
route_balloons on/off: Ενερ-



γοποιήστε (και απενεργοποιήστε) το βασικό tutorial.
sweep on/off: Σας δείχνει τα σημάδια του παιχνιδιού.
tile_info on/off: Σας δείχνει ή σας κρύβει αντίστοιχα τις πληροφορίες για τον τίτλο.
draw_all_frames on/off: Σας δείχνει ή σας κρύβει τα frames.
History: Καταστρέφει τον οικογενειακό, ιστορικό φάκελο.
edit_char: Ανοίγετε τη σκηνή δημιουργίας χαρακτήρα.
draw_routes on/off: Βλέπετε το "μονοπάτι" του επιλεγμένου προσώπου.
move_object: Μετακινείτε οποιοδήποτε αντικείμενο.



preview_anims on/off: Δείτε τα animations.
rotation (0-3): Περιστρέφετε την κάμερα κατά την επιλογή σας.
house #: Φορτώστε το ενδεικνυόμενο σπίτι (ανάλογα με το #).
visitor_control: Σταματάτε τη δυνατότητα ελέγχου των επισκεπτών μέσω του πληκτρολογίου.
!: Επαναλαμβάνει το τελευταίο cheat που ενεργοποιήσατε πριν από αυτό.

Γρήγορο Χρήμα: Ενεργοποιήστε το Cheat Mode και δώστε τον κωδικό "Klapaucius" (ή τον "rosebud" αν χρησιμοποιείτε έκδοση από 1.1. και άνω). Εν συνεχεία ξαναμπείτε στο Cheat mode, και δώστε (όπως το βλέπετε, χωρίς εισαγωγικά): ";;!".

Πληρωμή λογαριασμών: Απλώς διατηρήστε έναν λογαριασμό απλήρωτο, μέχρις ότου ο ταχυδρόμος φέρει του νέους (λογαριασμούς). Οταν η σημαία του γραμματοκιβωτίου είναι σηκωμένη, γεγονός που σημαίνει πως είναι γεμάτο με λογαριασμούς - τι άλλο;-, τότε μπορείτε να πληρώσετε τον πρώτο από αυτούς και αμέσως -ως διά μαγείας- οι υπόλοιποι θα εξαφανιστούν. Μακάρι να μπορούσε να συμβεί αυτό και στην πραγματική ζωή.

Ανεβάστε τη διάθεση των sims σας: Οταν χρησιμοποιήσετε το move_object cheat, μπορείτε να ανακτήσετε την μπάρα διάθεσης των sims βάζοντας αυτόν που θέλετε να κάτσει σε μία καρέκλα, παγώστε το παιχνίδι και "σβήστε" την καρέκλα όπου καθόταν ο sim σας. Μαζί με την καρέκλα θα εξαφανιστεί και αυτός. Μόλις όμως ξεπαγώσετε το παιχνίδι και πατήσετε στο face icon του, εκείνος θα ξαναεμφανιστεί με ανανεωμένη την μπάρα διάθεσης.

COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2

Το νέο simulator της Microsoft, που ασχολείται με αεροπλάνα του Β' Παγκοσμίου Πολέμου, έφτασε στα γραφεία του περιοδικού απευθείας από τη Microsoft. Φυσικά, περιττεύει να αναφέρω πως ο φίλτατος Φουρνιστάκης, μόλις το αντελήφθη, φόρεσε αμέσως τη στολή του, έβαλε το κράνος του (όπως τον βλέπετε στο σκίτσο του θέματος "Ιπτάμενοι και τζέντλεμεν") και από τότε δεν έχει δώσει σημεία ζωής. Κάποιες φήμες αναφέρουν πως





τον εντόπισαν κάπου στον εναέριο χώρο μεταξύ της Γερμανίας και της Ολλανδίας, ενώ φάνηκε πως είχε κατεύθυνση προς Φινλανδία μεριά! Μέχρι, πάντως, να επιστρέψει ο Μανωλιός και να φέρει και το review, μπορώ να σας αποκαλύψω ένα κολπάκι γι' αυτό: Τα ιαπωνικά αεροπλάνα, και ειδικότερα τα Mitsubishi Zeros, είναι πιο ευέλικτα από τα ισοδύναμα αμερικανικά, και ιδιαίτερα στις πρώιμες φάσεις του πολέμου. Ετσι, λοιπόν, αν "πετάτε" με ένα αμερικανικό αεροπλάνο, είναι προτιμότερο να αποφύγετε τις συγκρούσεις μαζί τους και καλύτερα να ασχοληθείτε με τις "zoom and boom" επιθέσεις. Αν δεν ξέρετε τι είναι αυτό, να σας πληροφορήσω πως πρόκειται για τις γνωστές "Βουτιές θανάτου" προς τα αντίπαλα αεροσκάφη.

DUKES OF HAZZARD: RACING FOR HOME

Ακόμη ένα νέο παιχνίδι, το οποίο όμως βασίζεται σε μία αρκετά παλιά τηλεοπτική σειρά (ήμουνα νιος και γέρασα). Οι παλαιότεροι ασφαλώς θα θυμάστε τα δύο ξαδέρφια Bo και Luke, τα οποία μπλέκουν συνέχεια σε ιστορίες με την τοπική αστυνομία. Μάλιστα, ο αρχηγός της τελευταίας δείχνει πως έχει κάτι προσωπικό με την οικογένειά τους. Αρκετά όμως φλυάρησα με τα της σειράς. Είναι ώρα να περάσω στα του παιχνιδιού και πιο συγκεκριμένα στους τρόπους με τους οποίους μπορείτε να το "κλέψετε".

- Πατήστε, λοιπόν, το πλήκτρο M για να ενεργοποιήσετε τον κεντρικό (εσωτερικό) καθρέφτη του αυτοκινήτου στην αρχή κάθε αποστολής, Ειδάλλως δεν θα ξέρετε αν ο κακός έλεγχος του αυτοκινήτου σας οφείλεται στο physic model του οχήματος και της οδήγησής σας ή κάπου αλλού (δεν σας λέω πού, θα το ανακαλύψετε μόνοι σας).
- Αν τρέχετε δίπλα δίπλα με ένα άλλο όχημα και έχετε την ευκαιρία να το ξεπεράσετε, κάνετέ το. Θα λάβετε μία προειδοποίηση να μην το ξανακάνετε, αλλά αγνοήστε την, καθώς χρειάζεστε κάθε πλεονέκτημα που μπορείτε να πάρετε. Προσέξτε όμως να μη χάσετε το όχημα που μόλις προσπεράσατε από τον



καθρέφτη σας και να δείτε σε ποια σημεία θα αλλάξει κατεύθυνση, έτσι ώστε να ξέρετε πότε μπορείτε και εσείς να χρησιμοποιήσετε κάποια εναλλακτική (και μικρότερη σε διάρκεια) διαδρομή.

HIDDEN & DANGEROUS: DEVIL'S BRIDGE

Το Hidden and Dangerous είναι ένα action game με πολύ καλά στοιχεία. Η Talonsoft κυκλοφόρησε τη συνέχειά του για να αναθερμάνει το ενδιαφέρον των gamers. Αν τώρα σας φαίνεται κομματάκι δύσκολο, δεν έχετε παρά να ανατρέξετε στους κωδικούς που ακολουθούν. Στο κεντρικό μενού πληκτρολογήστε τη λέξη iamcheater ή iwillcheat. Ισως μάλιστα να χρειαστεί να τη γράψετε εις διπλούν. Θα πρέπει να ακούσετε έναν ήχο, ο οποίος θα πιστοποιεί την ενεργοποίηση του cheat mode. Αφού γίνει αυτό, μπορείτε να δώσετε κάτι από τα ακόλουθα:

- **allitems:** Σας δίνει πρόσβαση σε όλα τα αντικείμενα.

HINTS & TIPS



- **allloot:** Αποκτάτε όλα τα όπλα και τον εξοπλισμό τους.
- **laracroft:** Εναλλακτικές στολές, μεταξύ των οποίων και αυτή της Lara Croft!
- **funnyhead:** Οι στρατιώτες γίνονται... κεφάλες!
- **gamefail:** Τελειώνετε ανεπιτυχώς την τρέχουσα αποστολή (καλά, γιατί να θέλετε να κάνετε κάτι τέτοιο;)
- **gamedone:** Τελειώνετε επιτυχώς την τρέχουσα αποστολή (αυτό μάλιστα: Τώρα μπορείτε να είστε υπερήφανοι για την... προσπάθειά σας).
- **enemyb:** Βλέπετε τους εχθρούς σας από πίσω.
- **enemyf:** Βλέπετε τους εχθρούς σας από εμπρός.
- **killthemall:** Σκοτώνετε αμέσως όλους του εχθρούς σας (γιατί να κουράζεστε να τους σκοτώνετε έναν-έναν;).
- **quickload:** "Φορτώνει" άμεσα στο αποθηκευμένο παιχνίδι.
- **openalldoor:** Και όλες οι πόρτες ανοίγονται διάπλατες εμπρός σας!
- **goodhealth:** Ανακτάτε τη χαμένη σας υγεία (ενέργεια).
- **resurrect:** Ανακτάτε τις χαμένες μονάδες σας.
- **playercoords:** Δείτε τους ισοδύναμους με εσάς στο επάνω μέρος της οθόνης.
- **cantdie ή nohits:** Γίνεστε (αν το ξαναγράψετε ξεγίνεστε) άτρωτοι.
- **showtheend:** Δείτε τη σκηνή του τέλους.
- **debugdrawwire:** Δείτε το frame mode.



NHL 2001

Η Electronic Arts έχει δημιουργήσει εδώ και χρόνια παράδοση στα sport games. Εκτός των FIFA και NBA Live, τα οποία είναι τα πιο διαδεδομένα (τουλάχιστον στη χώρα μας), κυκλοφορεί εδώ και χρόνια η σειρά NHL. Αν δεν το γνωρίζετε, η σειρά αυτή ασχολείται με το άθλημα του χόκεϊ επί πάγου. Αν πάλι το γνωρίζετε, ιδού μερικά κολπάκια που θα σας βοηθήσουν να... σπάσετε τον πάγο!



Απεριόριστα Creating Points: Δώστε ως όνομα του παίκτη σας κάποιο από αυτά που βρίσκονται στα credits του παιχνιδιού. Ετσι, ο παίκτης σας έχει το μέγιστο αριθμό σε όλες τις επιμέρους ικανότητές του.

Χρήσιμες συμβουλές:

- Μην κάνετε κατάχρηση της επιτάχυνσης. Το κλειδί στο παιχνίδι αυτό είναι οι πάσες, και αν τρέχετε συνέχεια, θα δείτε πως ο σχηματισμός της ομάδας σας δεν θα είναι αυτός που έχετε ορίσει. Ετσι και οι πάσες τις περισσότερες φορές δεν θα έχουν την επιθυμητή κατάληξη.
- Αν μπλέξετε σε κάποιον καβγά (είδος εν αφθονία στο χόκεϊ επί πάγου), δεν παίζει ρόλο αν θα συνδυάσετε διάφορα είδη γροθιάς. Μην ξεχνάτε, άλλωστε, πως δεν έχετε να κάνετε με ένα fight game. Το μόνο που πρέπει να κάνετε είναι να ξαπλώσετε τον αντίπαλό σας στον πάγο, πριν να το πράξει αυτός για εσάς!



- Η προς τα πίσω κίνηση είναι ένας καλός τρόπος για να αποπροσανατολίσετε τον αντίπαλό σας. Αν και εκ πρώτης όψεως δεν φαίνεται αποτελεσματικό, μόλις συνηθίσετε τα Controls μπορείτε εύκολα με αυτό το κόλπο να διασπάσετε τις αντίπαλες άμυνες.

RAINBOW SIX: COVERT OPS ESSENTIALS

Ορίστε και μερικά κόλπα για το πολύ καλό αυτό add-on του Rainbow Six. Αν οι τακτικές και πολεμικές ικανότητές σας δεν σας βοηθούν, ίσως οι παρακάτω συμβουλές να σας φανούν ιδιαίτερα χρήσιμες. Ξεκινάμε, λοιπόν:

- Στην jungle mission πρέπει να είστε πολύ επιφυλακτικός όταν κινείστε και να πυροβολείτε γρήγορα μόλις εντοπίσετε κάποιον στόχο, ειδάλλως σύντομα θα εγκαταλείψετε τον μάταιο τούτο κόσμο (του παιχνιδιού εννοείται).



- Τα πιστόλια είναι πολύτιμα όταν βρίσκεστε σε δύσκολα επίπεδα. Είναι τα γρηγορότερα όπλα και επιπλέον έχουν δυνατότητα αποκρούσεων σε κοντινές αποστάσεις.
- Στην Arctic Mission, λόγω του μεγάλου οπτικού πεδίου, μπορείτε να το "γλεντήσετε" με τα snipers σας.

F.A. PREMIER LEAGUE FOOTBALL MANAGER 2000

Δυσκολεύεστε να βγείτε πρωταθλητές στην Premier League της Αγγλίας; Τότε οι οδηγίες που ακολουθούν θα σας φανούν ιδιαίτερα χρήσιμες. Ξεκινάμε, λοιπόν, με μερικά Hex Cheats (θα χρειαστεί δηλαδή να διαθέτετε έναν Hex Editor, είδος εν αφθονία στο Internet). Στη συνέχεια θα βρείτε και κάποια command line cheats (διαβάστε το πινακάκι για να μάθετε πώς χρησιμοποιούνται).

Αφού λοιπόν αποφασίσετε πόσα χρήματα θέλετε να έχετε διαθέσιμα για μεταγραφές, ξεκινάτε. Με τον Hex Calculator βρείτε τη γραμμή που αναφέρεται στο ποσό αυτό (π.χ. "ποσόν" 65CD BD41). Εν συνεχεία ανοίξτε το σωσμένο παιχνίδι που θέλετε να τροποποιήσετε. Στο Edit Menu επιλέξτε "Go To" καθώς και το Offset που θέλετε να αλλάξετε. Τα Offsets είναι τα ακόλουθα:

"Transfers" - 15819249
"Buildings/Stadium" - 15819289
"Player Wages" - 15819217
"Staff Wages" - 15819293
"Maintenance/Facilities" - 15819257

Μην ξεχάσετε, αφού τελειώσετε, να αποθηκεύσετε τις αλλαγές μας. Καλό θα ήταν, βέβαια, να έχετε σώσει πρώτα τα original αρχεία, έτσι ώστε αν κάτι δεν πάει καλά, να τα επαναφέρετε.

Command Line Cheats

Αλλάξτε τα properties στη συντόμευση του παιχνιδιού ώστε να δείχνουν κάπως έτσι: C:\Progam Files\EASports\FA Premier League Football Manager 2000\ footballmanager2000d.exe" /fastbuild 777/cash777/showstat 777. Στη θέση των κωδικών μπορείτε να δώσετε οποιαδήποτε από τα παρακάτω, έτσι ώστε να επιτύχετε τα αντίστοιχα αποτελέσματα.

/fastbuild777: Τα κτίρια κατα-

σκευάζονται γρηγορότερα.

/cash777: Περισσότερα χρήματα.

/showstat777: Δείτε τα στατιστικά για όλους τους παίκτες, χωρίς να χρειαστεί να κάνετε research.

/nolimit777: Χρήματα χωρίς... όριο.

/nosackwarnings777: Τέρμα οι προειδοποιήσεις από τα αφεντικά της ομάδας.

/alwayswin777: Η ομάδα σας κερδίζει συνεχώς και εσείς χάνετε το ενδιαφέρον σας για το παιχνίδι.

/alwayslose777: Η ομάδα σας συνέχεια χάνει. Αλλά γιατί να το κάνετε αυτό;

/sacked777: Αυτοαπολυθείτε! Τώρα μπορείτε να ασχοληθείτε με την κηπουρική!

Κλείνοντας, επειδή είστε καλά παιδιά, θα σας δώσω ακόμη ένα ενδιαφέρον κολπάκι: πληκτρολογώντας "niceboy" -χωρίς τα εισαγωγικά εννοείται- όλοι οι παίκτες φτάνουν στο έπακρο των ικανοτήτων τους.

PROFESSIONAL BULL RIDER 2

Σας συναρπάζει η ιδέα να καβαλήσετε έναν άγριο ταύρο; Αν ναι, μπορείτε κάλλιστα να το πράξετε μέσω του συγκεκριμένου παιχνιδιού. Ιδού όμως δύο κολπάκια για το παιχνίδι:

Οταν παίζετε ως cowboy, χρησιμοποιώντας το κουμπί για Regrip έχετε μία πολύτιμη βοήθεια, όταν προσπαθείτε να επανακτήσετε την ισορροπία σας. Προσοχή, όμως, γιατί ταυτόχρονα με αυτό θα χάσετε μέρος από την αντοχή σας.

Αν τώρα παίζετε ως ταύρος (ναι, έχετε και αυτήν τη δυνατότητα), μόνο αν εναλλάσσετε τα άλματα και τις απότομες κινήσεις σας θα ξεφορτωθείτε αυτόν τον ενοχλητικό cowboy που κάθεται στην πλάτη σας. Αν απλώς πηδάτε αριστερά και δεξιά, δεν πρόκειται να κάνετε δουλειά. Οπότε το θέμα απαιτεί ποικιλία στους χειρισμούς σας. PC

ΤΑ HINTS'N'TIPS ΤΩΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΩΝ 10 ΤΕΥΧΩΝ

ΤΙΤΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	ΤΕΥΧΟΣ
AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS	128
ALIEN NATIONS	122
ALIENS vs PREDATOR	124, 125
ARMY MEN: AIR TACTICS	126
BALDUR'S GATE	128
BALDUR'S GATE: TALES OF THE SWORD COAST	124
BALDUR'S GATE 2	130
BANG! GUNSHIP ELITE	127
BEETLE CRAZY CUP	123
BLAIR WITCH: RUSTIN PARR (DEMO)	129
BUSINESS TYCOON	125
CARMAGEDDON TDR2000	129
CODENAME EAGLE	121
CRIMSON SKIES	130
CROC: LEGEND OF THE GOBBOS	129
DAGGERFALL	124
DAIKATANA	124
DARK REIGN 2	130
DESCENT 3	130
DEMOLITION RACER	123
DEUS EX	126, 128
DIABLO 2	129
DIE HARD TRILOGY 2	121
DINO CRISIS	129
DOGS OF WAR	126
EARTH 2150	123
EARTHWORM JIM 3D	121
EMERGENCY - FIGHTERS FOR LIFE	121
EMPIRE OF THE ANTS	127
ENEMY ENGAGED: COMMANCHE vs HOKUM	130
EXPENDABLE	121
F22 LIGHTNING 3	122
FALCON 4.0	129
FIFA 2000	124
FINAL FANTASY VIII	125
FLYING HEROES	126
FORD RACING	130
FORMULA ONE 2000	127
GRAND PRIX 3	130
GROUND CONTROL	126
HALF-LIFE: COUNTERSTRIKE	128
HARD TRUCK 2	125
HEAVY GEAR II	123
HEAVY METAL F.A.K.K.^{2}	128
HEROES OF MIGHT & MAGIC 3: THE SHADOW OF DEATH	127
HOMEWORLD	123
HUNT FOR THE RED BARON (DEMO)	124
ICEWIND DALE	126

ΤΙΤΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	ΤΕΥΧΟΣ
IMPERIUM GALACTICA II: ALLIANCES	124
KA52 TEAM ALLIGATOR	128
KISS PSYCHO CIRCUS	127
LUCKY LUKE	123
MADDEN NFL2001	128
MAJESTY	122
MARTIAN GOTHIC: UNIFICATION	127
MAYDAY	125
MDK 2	126
MESSIAH	121, 122
METAL GEAR SOLID	130
METAL FATIGUE	127
MIDTOWN MADNESS	125
MIGHT & MAGIC VII	123
MOTO RACER 2	123
MOTOCROSS MADNESS 2	126
NBA INSIDE DRIVE 2000	121
NEED FOR SPEED 5: PORSCHE 2000	123, 125
ODT: ESCAPE OR DIE TRYING	121
OUTCAST	123
PLANESCAPE: TORMENT	121, 128
PRINCE OF PERSIA 3D	125
RETURN TO KRONDOR	130
RISK 2	124
ROLLCAGE: STAGE 2	129
ROLLERCOASTER TYCOON	127
SHOGUN: TOTAL WAR	126
SOLDIER OF FORTUNE	121
SOUTH PARK RALLY	122
SPACE EMPIRES 4	127
SPEED BUSTERS	122
STAR TREK: ARMADA	122, 123
STAR TREK: STARFLEET COMMAND	129
STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE	130
STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE (DEMO)	127
STAR WARS: DROID WORKS	125
STAR WARS: FORCE COMMANDER	122
STAR WARS: ROGUE SQUADRON	125
STARLANCER	123
SUBMARINE TITANS	128
SUDDEN STRIKE	129
SUPERBIKE 2000	124
SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING	129
TACHYON: THE FRINGE	124
THANDOR	126
THE SIMS: LIVIN' LARGE	129
THIEF 2: THE METAL AGE	121
TOM CLANSY'S SSN	121
TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS	122

COMMAND LINE

Επειδή πολλά cheats απαιτούν την έναρξη του παιχνιδιού με τη χρήση της command line, σας δίνουμε την περιγραφή της διαδικασίας φορτώματος ενός προγράμματος με χρήση γραπτής εντολής και εισαγωγή παραμέτρων στην εντολή αυτή.

- Από το desktop των Windows πατήστε "Start" κι επιλέξτε "Run...".
- Από το παράθυρο "Run" σας δίνεται η δυνατότητα να τρέξετε οποιοδήποτε εκτελέσιμο πρόγραμμα (.bat, .exe) με χρήση γραπτής εντολής (command). Η διαδικασία είναι γνώριμη σε εκείνους που έχουν χρησιμοποιήσει το DOS στο παρελθόν. Για να οδηγηθείτε στο folder που είναι αποθηκευμένο το εκτελέσιμο πρόγραμμα πατήστε το πλήκτρο "Browse...".
- Από το παράθυρο "Browse" επιλέξτε διαδοχικά τα folders έως ότου να φτάσετε σε εκείνο που περιέχει το εκτελέσιμο πρόγραμμα. Προσέξτε ότι στο παράθυρο των περιεχομένων κάθε φακέλου, πλην των εικονιδίων των folders εμφανίζονται και τα εικονίδια των εκτελέσιμων προγραμμάτων. Βρείτε το εκτελέσιμο πρόγραμμα και κάνετε διπλό κλικ στο εικονίδιό του.
- Επιστρέφετε στο παράθυρο "Run", όπου πλέον στο πλαίσιο της command line φαίνεται η εντολή κλήσης του εκτελέσιμου αρχείου. Για να προσθέσετε την παράμετρο που θέλετε, κάνετε κλικ αμέσως μετά το κλείσιμο των εισαγωγικών, πληκτρολογήστε την παράμετρο, πιέστε "OK" και απλώς περιμένετε να ολοκληρωθεί το φόρτωμα.

Airport inc.™

ΦΤΙΑΞΤΕ ΤΟ ΔΙΚΟ ΣΑΣ ΑΕΡΟΔΡΟΜΙΟ

Στο τεύχος 122 είχε γραφτεί το review του εν λόγω τίτλου, το οποίο τόνιζε την πρωτοτυπία του σεναρίου και το εθιστικό gameplay του. Αλήθεια, θυμάστε άλλο παιχνίδι με αντίστοιχο θέμα; Μόνο ίσως το Airline Tycoon πλησίαζε κάπως, αλλά και πάλι είχε να κάνει με τη διαχείριση αεροπορικής εταιρείας και όχι με τη διαχείριση ολόκληρου αεροδρομίου. Φυσικά, στα reviews αναφέρονται συνήθως γενικά στοιχεία, τα οποία κρίνουν έναν τίτλο και δεν έχουν ως κύριο στόχο να βοηθήσουν το χρήστη σε περίπτωση που κολλήσει σε κάποιο σημείο. Γι' αυτό, άλλωστε, επανερχόμαστε αυτό το δεκαπενθήμερο.

Του Μανώλη Φουρνιστάκη
mafg13@x-treme.gr

Φανταστείτε ότι η ανάδοχος εταιρεία του έργου, παραδείγματος χάριν, του αεροδρομίου των Σπάτων δεν είναι η γερμανική που το έχει στην πραγματικότητα αναλάβει, αλλά εσείς οι ίδιοι ή, αν προτιμάτε, η δική σας εταιρεία. Δεν ξέρω πόσοι από εσάς έχετε επισκεφθεί το site του νέου αερολιμένα των Αθηνών ή έχετε δει τα σχετικά ρεπορτάζ στην τηλεόραση. Προσωπικά, από όσο έχω παρακολουθήσει, το έργο είναι τεράστιο και από τον Μάρτη του 2001 θα αποτελέσει σίγουρα ένα από τα πιο σύγχρονα αεροδρόμια της Ευρώπης, αν όχι του κόσμου.

Φανταστείτε, λοιπόν, να ήσαστε εσείς εκείνος που θα αναλάμβανε την κατασκευή και την πλήρη διαχείριση - σίγουρα τα θέματα τα οποία θα έπρεπε να τακτοποιήσετε και να διευθετήσετε θα ήταν πάμπολλα. Βέβαια, κάτι τέτοιο προφανώς δεν μπορεί να γίνει πραγματικότητα αυτή τη στιγμή για όσους φιλοδοξούν κάποτε να βρεθούν σε ανάλογη θέση. Μπορείτε, όμως, να εξασκηθείτε παίζοντας το Airport Inc., ένα financial strategy game, που προσομοιώνει σχεδόν απόλυτα ένα τέτοιο πόστο.

Μέσα από τις παραγράφους που ακολουθούν θα αποπειραθούμε να σας δείξουμε ορισμένα βασικά βήματα, ώστε να καταστήσετε το αεροδρόμιό σας ένα από τα κορυφαία ενός virtual κόσμου, που περιλαμβάνει αεροπορικές εταιρείες, ξενοδοχεία, καταστήματα και ό,τι έχει να κάνει με τον κόσμο των αεροπορικών μεταφορών.



ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΟΠΟΘΕΣΙΑΣ

Ας ξεκινήσουμε από το επίπεδο δυσκολίας και ας το ανεβάσουμε στο Medium, μια και το Easy δεν ενδείκνυται για τη συγγραφή ενός τέτοιου άρθρου, καθ' ότι σε αυτό δεν δημιουργείτε εσείς τα terminals, αλλά σας παρέχονται έτοιμες λύσεις. Αντίθετα, εμείς θέλουμε να δούμε ορισμένα βασικά χαρακτηριστικά κατασκευής ενός terminal εκ του μηδενός.

Φυσικά, για να χτίσετε ένα αεροδρόμιο πρέπει καταρχήν να επιλέξετε μία έκταση. Το πρόγραμμα σας προσφέρει τρεις εναλλακτικές λύσεις. Η πρώτη και φθηνότερη των $30.000/τετ. χλμ. βρίσκεται περί τα 30χλμ. μακριά από την πόλη, η δεύτερη με ένα μεσαίο κόστος $60.000/τετ. χλμ. είναι σε απόσταση 20χλμ. και η τρίτη και ακριβότερη των $100.000/τετ. χλμ. μόλις 10χλμ.

Στο Medium επίπεδο το ποσό που θα έχετε στη διάθεσή σας θα ανέρχεται αρχικά στα $15.000. Συνεπώς, θα πρέπει να είστε πολύ προσεχτικοί στην επιλογή σας. Συνήθως τα μεγάλα διεθνή αεροδρόμια αποφέρουν κέρδη συντομότερα, διότι αφ' ενός υπάρχει μεγαλύτερη κίνηση από αεροπλάνα και επιχειρήσεις (π.χ. ξενοδοχεία, catering, βενζινάδικα και καταστήματα εντός των terminals) και αφ' ετέρου προσεγγίζονται πιο εύκολα. Αν όμως σας καταλάβει το πατριωτικό σας αίσθημα και θελήσετε να αναδείξετε το αεροδρόμιο της Αθήνας ως ένα από τα κορυφαία αεροδρόμια παγκοσμίως, πρέπει να γνωρίζετε ότι θα υπάρχουν περισσότερες δυσκολίες: μικρότερη κίνηση -στην αρχή τουλάχιστον- και δυσκολία στην ολοκλήρωση των συμβολαίων με τις αε-



ροπορικές εταιρείες και τις άλλες επιχειρήσεις.

Ενα άλλο σημαντικό στοιχείο, το οποίο πρέπει να έχετε υπόψη, είναι τα φυσικά φαινόμενα ή "hazards" κατά την ορολογία του παιχνιδιού. Σε αρκετά ευρωπαϊκά αεροδρόμια δεν υπάρχουν καθόλου hazards. Στης Αθήνας το αεροδρόμιο θα είστε αντιμέτωποι με τον κίνδυνο των σεισμών καθώς επίσης με τις δυσκολίες στην εναέρια κυκλοφορία των αεροσκαφών εξαιτίας της διαμόρφωσης του εδάφους (λόφοι, βουνά κ.ο.κ.). Αντίθετα, εάν, για παράδειγμα, επιλέξετε την κατασκευή του αεροδρομίου του Οσλο, θα έχετε να αντιμετωπίσετε το χιόνι και τον πάγο, φαινόμενα για την πρόληψη των οποίων δεν μπορείτε να κάνετε τίποτα - ίσως μόνο για την επιδιόρθωση των βλαβών που ενδεχομένως να προξενήσουν.

Ολοκληρώνοντας, προτείνουμε - εφόσον είστε αρχάριοι- να επιλέξετε μία γνωστή πόλη, π.χ. το Λονδίνο ή τη Φρανκφούρτη, οι οποίες φημίζονται για την τεράστια κίνηση των αεροδρομίων τους και για το γεγονός ότι δεν ελλοχεύουν κίνδυνοι από φυσικά φαινόμενα. Δεν θα προτείναμε ως λύση την αγορά έκτασης 20 και 30χλμ. μακριά, διότι θα καθυστερήσουν ελαφρώς να καταφθάσουν τα πρώτα κέρδη. Αν το αεροδρόμιο είναι στην κοντινότερη δυνατή απόσταση από το κέντρο της πόλης, αυτό θα διευκολύνει τη μετακίνηση προς και από αυτό των επιβατών. Εφόσον οι επιβάτες καταφθάνουν γρήγορα και άνετα χωρίς να έχουν να διανύσουν μεγάλες αποστάσεις, το ίδιο γρήγορα θα καταφθάνουν και τα συμβόλαια των αεροπορικών εταιρειών. Με άλλες λέξεις, η επιλογή της ακριβότερης μεν, πλησιέστερης δε απόστασης προς την πόλη αποτελεί μονόδρομο. Το μόνο μειονέκτημα είναι το ότι αρχικά δεν θα είστε σε θέση να κάνετε "γενναίες" επενδύσεις.

Μόλις είστε έτοιμοι να μαρκάρετε τα τετραγωνικά χιλιόμετρα που θα αγοράσετε, καλό θα είναι να επιλέξετε περί τα 16 ή ακόμα και 20 - δηλαδή, 4 ή 5 σειρές των 4 τετραγώνων. Ακόμα μπορείτε να δεσμεύσετε μερικά τετραγωνικά και να πληρώνετε ένα ετήσιο ενοίκιο έως ότου τα αξιοποιήσετε. Κατά τη γνώμη μας, αυτό ακριβώς πρέπει να γίνει, οφείλει δε να είναι το πρώτο μέλημά σας. Μόλις αυξηθεί το κεφάλαιό σας, θα πρέπει να αγοράσετε αυτά τα τετραγωνικά και, γενικότερα, να επεκτείνετε την έκταση του αεροδρομίου, προτού αρχίσουν να δεσμεύονται από τρίτους.

ΧΤΙΖΟΝΤΑΣ ΤΟ TERMINAL

Φυσικά, όπως σε όλα τα αεροδρόμια, έτσι και στο δικό σας το terminal θα αποτελέσει βαρόμετρο για την πορεία του αεροδρομίου. Συνεπώς, θα πρέπει να χτίσετε ένα που αρχικά -και μέχρι να αυξηθεί η κίνηση των επιβατών- να πληροί όλες εκείνες τις προϋποθέσεις οι οποίες δεν θα κάνουν το πρόγραμμα να εμφανίζει πλήθος μηνυμάτων παραπόνων ή αιτημάτων των επιβατών αλλά και των εταιρειών.

Ετσι, θα πρέπει να δημιουργήσετε μία σχετικά μεγάλη αίθουσα αναχωρήσεων, προκειμένου να τοποθετήσετε όσο πιο πολλά check-ins γίνεται για την κάλυψη μελλοντικών αναγκών. Αρκετά μεγάλη, επίσης, θα πρέπει να είναι η αίθουσα αφίξεων, για να μπορέσετε να βάλετε αρκετά μηχανήματα για την παραλαβή των αποσκευών, καθώς και καρότσια για τη μεταφορά τους. Η δε τοποθέτηση μερικών lockers δεν θα έβλαπτε. Σημαντικά για την εξυπηρέτηση των επιβατών είναι και τα αποχωρητήρια, γι' αυτό φροντίστε να δημιουργήσετε αρκετά.



Η αίθουσα check-in. Φροντίστε να βάλετε περισσότερα check-ins από όσα δείχνει η εικόνα.

Η ασφάλεια είναι ένας άλλος σημαντικός παράγοντας. Οσο πιο ασφαλές είναι το αεροδρόμιο τόσο περισσότερο διατηρείται η ικανοποίηση των επιβατών. Οπότε, μην τσιγκουνευτείτε τετραγωνικά μέτρα για το χώρο της ασφάλειας και την τοποθέτηση αρκετών μηχανημάτων (ανιχνευτές μετάλλων, ακτίνες Χ κ.λπ.) για την κάλυψη μελλοντικών αναγκών. Φροντίστε, επίσης, να έχετε διαδρόμους προς την έξοδο στην πίστα για την επιβίβαση στα αεροπλάνα. Εννοείται πως σε όλους αυτούς τους χώρους πρέπει να υπάρχουν μεγάφωνα ανακοινώσεων, οθόνες αφίξεων-αναχωρήσεων, δημόσια τηλέφωνα, πυροσβεστήρες, γκισέ πληροφοριών, καθίσματα κ.λπ.

Για να επιτύχετε σχετικά άνετα όλα τα ανωτέρω, προτείνεται να επιλέξετε διώροφο terminal, διότι και δεν θα χρειαστεί να ξοδέψετε πολλά και θα υπάρχει άνεση χώρου.

ΠΙΣΤΑ ΑΕΡΟΔΡΟΜΙΟΥ & ΚΤΙΡΙΑ ΣΥΝΤΗΡΗΣΗΣ

Τα χρήματα που θα έχετε στη διάθεσή σας ύστερα από όλες τις κινήσεις που περιγράφηκαν δεν θα είναι πάρα πολλά. Συνεπώς, θα πρέπει να είστε πολύ προσεκτικοί. Ακριβώς γι' αυτό, ως αεροδιάδρομο καλό είναι να επιλέξετε έναν μήκους 1.000μ., ο οποίος δεν θα είναι ούτε πολύ μακριά ούτε πολύ κοντά από το terminal. Τοποθετήστε, όμως, στο κοντινότερο προς το terminal σημείο τους χώρους στάθμευσης των αεροπλάνων. Ο αριθμός των χώρων αυτών καλό είναι αρχικά να μην υπερβαίνει τους 5-7. Κατόπιν, συνδέστε τους με τον αεροδιάδρομο χρησιμοποιώντας τα taxiways. Δεν θα χρειαστεί να ξοδέψετε πολλά στα taxiways, αν ο αεροδιάδρομος δεν εί-



Ο χώρος ελέγχου. Πολύ ζωτικός για την ασφάλεια του αεροδρομίου.



Μία γενική άποψη.



Φροντίστε ώστε οι χώροι στάθμευσης να είναι κοντά στο terminal.

ναι τόσο μακριά, καθώς τα αεροπλάνα δεν θα καθυστερούν να σταθμεύσουν διανύοντας αποστάσεις. Φροντίστε, όμως, να μην καταλήγει μόνο ένα taxiway στον αεροδιάδρομο, αλλά δύο. Βάλτε, δηλαδή, δύο taxiways στα άκρα του αεροδιαδρόμου, τα οποία θα καταλήγουν στην πίστα με τα κτίρια συντήρησης και τα αεροπλάνα. Τούτο πρέπει να γίνει για τον απλούστατο λόγο ότι τα αεροσκάφη πρέπει να έχουν μία εναλλακτική οδό προς και από τον αεροδιάδρομο, ώστε να μην καθυστερούν αν κάποιο άλλο αεροσκάφος τροχοδρομεί. Η καθυστέρηση προκαλεί ανωμαλίες στην ομαλή κίνηση των αεροσκαφών, οι επιβάτες και οι αεροπορικές εταιρείες διαμαρτύρονται και η γενικότερη εκτίμηση για το αεροδρόμιο πέφτει.

Εν συνεχεία θα πρέπει να τοποθετήσετε κοντά στον αεροδιάδρομο τον πύργο ελέγχου και κοντά στα αεροπλάνα τα κτίρια της αστυνομίας και της πυροσβεστικής. Αυτά τα δύο κτίρια είναι εξαιρετικά σημαντικά για την ασφάλεια του αεροδρομίου. Η αστυνομία ελέγχει τα αεροπλάνα για βόμβες και κάθε είδους τρομοκρατικές επιθέσεις, ενώ η πυροσβεστική καλείται να αντιμετωπίσει τα ατυχήματα. Γι' αυτό είναι μείζονος σημασίας η κατασκευή apron που να οδηγεί σε taxiway ή κατευθείαν στον αεροδιάδρομο για ταχεία και εύκολη πρόσβαση των πυροσβεστικών οχημάτων, μια και εκεί γίνονται συνήθως τα ατυχήματα. Επίσης, σημαντικό είναι στην αρχή να βάλετε τουλάχιστον ένα κτίριο turnaround, το οποίο θα φροντίζει για τον ανεφοδιασμό των αεροσκαφών με τρόφιμα καθώς και για τη φόρτωσή τους με τις αποσκευές. Φυσικά, πρώτα πρέπει να βάλετε δρόμους, το λεγόμενο apron. Τέλος, μην παραλείψετε να τοποθετήσετε αποθήκες cargo, στην αρχή τουλάχιστον μία. Αν τυχόν δεν σας φτάνουν τα χρήματα, οπωσδήποτε τοποθετήστε μία με τα πρώτα σας εισοδήματα.

Όλα τα ανωτέρω είναι ιδιαίτερα βασικά για τα πρώτα βήματα του αεροδρομίου σας.

ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΙ ΧΩΡΟΙ

Καλό είναι να υπάρχουν ορισμένα βασικά στοιχεία στο terminal και την πίστα, τα οποία όμως είναι άχρηστα αν δεν μπορούν να μεταβούν σε αυτά οι επιβάτες. Τι χρειάζεται ως πρώτο και καλύτερο; Μα, φυσικά, δρόμος που να συνδέει τον έξω κόσμο με το αεροδρόμιο. Οπωσδήποτε πρέπει να τοποθετηθούν ανοικτά πάρκινγκ -τρία με τέσσερα-, ενώ καλό θα ήταν δίπλα στην είσοδο του terminal να προσθέσετε χώρους για τη στάθμευση των ταξί και όσο το δυνατόν περισσότερες στάσεις λεωφορείων.

ΜΕ ΤΑ ΠΡΩΤΑ ΕΙΣΟΔΗΜΑΤΑ...

...σας προτείνουμε να κάνετε τα εξής: Εφόσον έχετε προχωρήσει σε όλα όσα γράψαμε μέχρι τώρα και το ολοκαίνουριο αεροδρόμιο έχει εγκαινιαστεί, λογικά θα καταφθάσουν τα πρώτα συμβόλαια, από ντόπιες αεροπορικές εταιρείες. Συνήθως τα χρήματα που αποφέρουν τα αρχικά συμβόλαια δεν είναι πολλά, αλλά οι εταιρείες -ως ντόπιες- θα δημιουργούν την περισσότερη κίνηση αποφέροντας, φυσικά, περισσότερα χρήματα αργότερα.

Μόλις υπογραφούν τα πρώτα συμβόλαια και ανεβάσουν το μηδενικό πλέον budget σας -αφού περάσει, βέβαια, και κάποιο διάστημα-, χτίστε κοντά στο terminal ένα administration κτίριο, δηλαδή ένα κτίριο διαχείρισης, το οποίο θα αναλάβει όλη τα γραφειοκρατική εργασία, αλλά κυρίως την προσέλκυση νέων συμβολαίων. Είναι ένας αρκετά νευραλγικός παράγοντας. Μόλις ανέβει ακόμα περισσότερο το budget σας, βάλτε κάνα-δυο turnarounds και ένα airport maintenance (ένα κτίριο το οποίο θα αναλάβει τη συντήρηση του αεροδιαδρόμου και άλλων χώρων, χωρίς να επιβαρύνεστε ιδιαίτερα). Σοφή επένδυση είναι και το plane maintenance, το οποίο θα αναλάβει τον ανεφοδιασμό με καύσιμα των αεροπλάνων. Αυτό και το airport maintenance είναι κτίρια που προσελκύουν τις αεροπορικές εταιρείες να χρησιμοποιούν το αεροδρόμιό σας. Μπορεί, μάλιστα, κάποιες από αυτές να το απορρίψουν, αν δεν έχετε τοποθετήσει αυτά τα δύο κτίρια.

Συνοψίζοντας, με τα πρώτα χρήματα τα οποία θα δείχνουν το δείκτη του budget σε μία σταθερή ανοδική πορεία, τοποθετήστε κτίριο διαχείρισης, συντήρησης αεροδρομίου και ανεφοδιασμού, καθώς και μερικά turnarounds. Σημειωτέον ότι αν έχετε μερικά turnarounds παραπάνω, θα μπορούν να εξυπηρετούνται περισσότερα από δύο αεροσκάφη ταυτοχρόνως.

ΟΛΙΓΑ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ

Ορισμένα πράγματα τα οποία θα τοποθετήσετε εκτός και εντός terminal θα είναι με χρέωση. Για παράδειγμα, την παραμονή στα πάρκινγκ μπορείτε να τη χρεώνετε. Παράλληλα, μπορείτε να τοποθετήσετε μηχανήματα που βγάζουν φωτογραφίες στο λεπτό με χρέωση, αυτόματους πωλητές αναψυκτικών κ.λπ. Αν θέλετε να απορροφάτε και από εκεί κάποιο εισόδημα, καλό θα είναι να μην τα αφήσετε στο ελάχιστο δυνατό κόστος, ούτε όμως και να τα αυξήσετε πολύ, διότι θα εισπράξετε ως συνέπεια τη δυσαρέσκεια των επιβατών. Φροντίστε να αυξήσετε τις

χρεώσεις λίγο πάνω από το ελάχιστο κόστος. Επίσης, με το άνοιγμα του αεροδρομίου υπάρχουν προεπιλεγμένες χρεώσεις για τη στάθμευση, το πάρκινγκ και τη συντήρηση των αεροσκαφών. Προτείνεται να μην τις τροποποιήσετε, αλλά αν προχωρήσετε, μην το παρακάνετε.

Συνήθως οι μεγάλες αεροπορικές κάνουν καλές προτάσεις και αντιπροτείνουν ελαχίστως λιγότερα χρήματα σε ορισμένους τομείς (στάθμευση κ.λπ.). Οι μικρότερες εταιρείες συνήθως προτείνουν συμβόλαια με κάπως χαμηλότερες τιμές από αυτές που προσφέρετε. Μπορείτε τα συγκεκριμένα σημεία να τα διαπραγματευτείτε, αλλά μην το παρακάνετε, διότι όσο περισσότερες αεροπορικές εταιρείες χρησιμοποιούν το αεροδρόμιό σας τόσα πιο πολλά οφέλη θα έχετε και σε άλλους τομείς. Μόλις σας προταθεί ένα νέο συμβόλαιο με έστω και μικρή αύξηση των επίμαχων σημείων, δεχτείτε το. Αλλιώς, αφήνω τις προτάσεις στην κρίση σας. Προσωπικά δεν θα τις απέρριπτα.

Από τη στιγμή που το αεροδρόμιό σας έχει πάρει για τα καλά ανοδική πορεία και το budget σας ανεβαίνει με αδιάκοπους ρυθμούς, αρχίστε να το επεκτείνετε: νέος μεγαλύτερος αεροδιάδρομος, περισσότερα κτίρια συντήρησης (κατά κύριο λόγο αστυνομία, turnarounds, plane maintenance), πάρκινγκ αυτοκινήτων. Κάτι τέτοιο ενδεχομένως να αυξήσει τα νέα συμβόλαια.

Ενα πλήθος συμβολαίων με αεροπορικές εταιρείες αυτόματα σημαίνει αύξηση της κίνησης του επιβατικού κοινού από όλο τον κόσμο. Θα δημιουργηθούν νέες ανάγκες, όπως ξενοδοχεία, και ξενοδοχειακές επιχειρήσεις θα επιθυμήσουν να χτίσουν κοντά στο terminal με παχυλά συμβόλαια. Φροντίστε να τοποθετήσετε τα ξενοδοχεία τους κοντά στο terminal, διότι αλλιώς δεν θα έχουν πελάτες και θα κλείσουν. Το ίδιο θα ισχύσει και στην περίπτωση των επιχειρήσεων που θα επιθυμήσουν να ανοίξουν βενζινάδικα.

Τώρα πια που απολαμβάνετε το αεροδρόμιό σας, ίσως είναι ώρα να σκεφτείτε την επέκταση του terminal ή το χτίσιμο νέου. Αν υπάρχει χώρος επεκτείνετέ το, αφού θα στοιχίσει λιγότερο. Αν πάλι δεν υπάρχει, δημιουργήστε νέο, μεγαλύτερο. Πέρα από τους βασικούς χώρους, θα μπορείτε πλέον να τοποθετήσετε νέους για να ανοίξουν καταστήματα, τα οποία με τη σειρά τους θα αποφέρουν κέρδη. Σε αυτή την περίπτωση θα πρέπει να είστε πιο αυστηροί με τα συμβόλαιά τους. Αρκετές επιχειρήσεις δεν θα προσφέρουν χρήματα βάσει των δικών σας προδιαγραφών. Επειδή θα αντιμετωπίσετε πρόβλημα χώρου, φροντίστε να τοποθετείτε καταστήματα τα οποία θα προσφέρουν χρήματα τόσα όσα προβλέπουν οι προδιαγραφές σας ή ανάλογα αυτών. Μην ανησυχείτε μήπως χάσετε πελάτες. Οσο φροντίζετε να πηγαίνει καλά το αεροδρόμιο, συνεχώς θα καταφτάνουν συμβόλαια καταστημάτων.



Μία γενική άποψη των πάρκινγκ, κτιρίων διαχείρισης, terminals, ξενοδοχείων, cargo...

ΣΥΝΤΗΡΗΣΗ

Ολα τα κτίρια -κυρίως στην πίστα- έχουν δείκτες κόστους/συντήρησης. Τα δεδομένα εδώ είναι απλά: Εχετε όλους τους δείκτες στο μέγιστο κόστος, διότι αν μειώσετε τα έξοδα για τη συντήρηση των κτιρίων, θα αυξηθούν οι ζημίες και η αποδοτικότητά τους, κάτι που σημαίνει ότι αντί να γλιτώσετε κάτι, θα χάσετε κιόλας. Στον πύργο ελέγχου μπορείτε να καθορίσετε πόσο προσεκτικοί θα είναι οι ελεγκτές. Αν βάλετε τη σχετική ρύθμιση στο μέγιστο, θα είναι εκνευριστικά σχολαστικοί και θα καθυστερούν την κίνηση των αεροσκαφών. Φυσικά, τα κτίρια τόσο της αστυνομίας όσο και της πυροσβεστικής πρέπει να έχουν υψηλό δείκτη συντήρησης.

ΠΡΟΛΗΨΗ ΚΙΝΔΥΝΩΝ & ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ

Υπάρχει περίπτωση να ενσκήψουν προβλήματα, όπως ομίχλη και ατυχήματα. Αν λάβετε σήμα για ομίχλη, κλείστε αμέσως τους αεροδιάδρομους και αυξήστε στο κατακόρυφο την προσοχή του πύργου ελέγχου. Συνήθως, η ομίχλη διαρκεί ελάχιστα, οπότε δεν θα πάθετε ζημιά με το κλείσιμο των αεροδιαδρόμων. Αν λάβετε σήμα για βόμβα στο terminal, εκκενώστε το αμέσως - και ας είναι συνήθως φάρσα. Τέλος, αν γίνει σεισμός, το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να επιδιορθώσετε ένα ένα τα κτίριά σας.

Οσο το αεροδρόμιο θα επεκτείνεται τόσο περισσότερες θα είναι οι απαιτήσεις επιβατών και πελατών. Οπου είναι δυνατόν, επιλύστε τα προβλήματα χωρίς καθυστέρηση. Παραχωρήστε check-ins στις εταιρείες και τα κτίρια cargo, προσφέρετε τα αξεσουάρ που ζητούν οι επιβάτες και τοποθετήστε νέα μηχανήματα εφόσον σας αρκεί ο χώρος. Αν όχι, τότε ή επεκτείνετε το terminal ή χτίστε νέο.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Παίζοντας ατέλειωτες ώρες το παιχνίδι και ακολουθώντας τα βήματα που περιέγραψα, κατάφερα και έφτασα το αεροδρόμιό μου σε ένα αξιοπρεπές επίπεδο, έχοντας επιλέξει μάλιστα μία πόλη με αρκετές δυσκολίες, όπως η Αθήνα. Κατάφερα ως έναν βαθμό να μειώσω τα μηνύματα για προβλήματα, αλλά να γνωρίζετε ότι όσο άψογο και να είναι το αεροδρόμιό σας, τα μηνύματα με παράπονα και προβλήματα δεν θα σταματήσουν.

Καλή επιτυχία, και μόλις είστε έτοιμοι ειδοποιήστε με να έρθω στο αεροδρόμιό σας και να ταξιδέψω ;-).



Η επιλογή της τοποθεσίας είναι κρίσιμο θέμα.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Τονίζω για ακόμη μία φορά σε όσους ενδιαφέρονται ότι μπορούν να μου στέλνουν μηνύματα για τη στήλη αυτή μέσω Internet μόνο στη διεύθυνση andreas@compulink.gr Η διεύθυνση shodan@otenet.gr αποτελεί πια παρελθόν. Μη στέλνετε e-mails γραμμένα σε greek-english, διότι δεν απαντώ σε τέτοια μηνύματα, οπότε ο κόπος σας θα πάει χαμένος. Είναι τόσο δύσκολο να γράφετε στη γλώσσα μας;

του Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη

Επαναδημοσιεύω τμήμα του εισαγωγικού κειμένου του προηγούμενου άρθρου και περιμένω τις απόψεις σας: "Νομίζω ότι μερικοί αναγνώστες έχουν παρεξηγήσει το σκοπό ύπαρξης αυτής της στήλης. Η πρωταρχική λειτουργία της είναι για να απαντώ σε όσους ζητούν βοήθεια για διάφορα παιχνίδια adventures και CRPGs. Η δεύτερη λειτουργία της, που, απ' ό,τι φαίνεται, μερικοί την ξεχνούν, είναι ότι εδώ μπορούν να στέλνουν όσοι θέλουν τη γνώμη τους για συγκεκριμένα θέματα που αφορούν στα παραπάνω είδη παιχνιδιών και εγώ, φυσικά, αναλαμβάνω να τη δημοσιεύσω. Τούτο διότι έτσι γίνεται καλύτερη ανταλλαγή απόψεων. Δηλώνω, λοιπόν, σε όσους ενδιαφέρονται ότι μπορούν να στέλνουν τις απόψεις τους στην παρούσα στήλη και αυτές θα δημοσιεύονται, φτάνει να πληρούν τους όρους του σεβασμού των διαφορετικών απόψεων και του κόσμιου ύφους με το οποίο πρέπει να είναι γραμμένες. Φυσικά, πρέπει να είναι μικρού μεγέθους κείμενα, γιατί ο χώρος της στήλης είναι περιορισμένος (οι τέσσερις σελίδες έχουν συνολικό μέγεθος 16-18K κειμένου, για όσους καταλαβαίνουν από αυτά). Τα κείμενά τους θα παρουσιάζονται ασχολίαστα, εφόσον οι ίδιοι το επιθυμούν.

Βάσει αυτής της αντίληψης δημοσίευσα πριν από δύο τεύχη τις απόψεις των παιδιών που γράφουν στο forum του 'PC Master', χωρίς να απαντήσω στο ίδιο τεύχος σε αυτές. Γενικά, δεν μου αρέσει, δεν το θεωρώ ιδιαίτερα δημοκρατικό, να δημοσιεύεις μία αντίθετη άποψη και στην ίδια σελίδα να την κατακεραυνώνεις. Αυτό εννοούσα και όταν έγραφα ότι δεν εκτίμησαν το γεγονός ότι δεν απάντησα στο ίδιο τεύχος, αλλά δεν πειράζει... η ζωή συνεχίζεται."

Ας περάσουμε, όμως, στα γράμματά σας.



ODYSSEY

ΟΔΥΣΣΕΙΑ

Στο review του παιχνιδιού που δημοσιεύθηκε στο προηγούμενο τεύχος, ανάμεσα στα άλλα έγραψα για το manual τα εξής:



"Αυτό όμως που είναι πασιφανέστατο λάθος είναι η αναφορά που γίνεται στις γοργόνες. Όλο το συνοδευτικό κείμενο δείχνει ότι εννοούν τις μέδουσες. Δεν ξέρω αν το λάθος είναι δικό τους ή πρόκειται για διαστρέβλωση των δημιουργών του παιχνιδιού, σε κάθε περίπτωση όμως όφειλαν να κάνουν τη σωστή διόρθωση στο εξελληνισμένο manual του παιχνιδιού..."

Οι αναγνώστες ΣΤΟΚΙΔΗΣ ΣΑΒΒΑΣ, ΒΑΛΕΡΓΑΣ ΣΑΒΒΑΣ και ΑΡΒΑΝΙΤΑΚΗΣ ΔΙΟΝΥΣΗΣ μου επισημαίνουν με γράμματά τους ότι στο συγκεκριμένο θέμα έχω λάθος. Δημοσιεύω χαρακτηριστικά το γράμμα του Διονύση, μια και είναι και το πιο πλήρες.

"Αγαπητέ Ανδρέα,

Σχετικά με το άρθρο σου στο τεύχος 130 του 'PC-Master' για το παιχνίδι 'Οδύσσεια', όπου αναφέρεις ότι στο manual του παιχνιδιού φαίνεται να συγχέονται οι γοργόνες με τις μέδουσες, θα πρέπει να σου θυμίσω ότι οι αρχαίοι Έλληνες όταν έλεγαν 'γοργόνες' εννοούσαν ακριβώς τις μέδουσες. Αυτό συνέβαινε διότι λόγω συνεκδοχής από το μύθο του Περσέα και του φόνου της Γοργούς, η οποία ήταν μία από τις τρεις μέδουσες, επικράτησε να λέγονται όλες οι μέδουσες γοργόνες. Απόδειξη γι' αυτό είναι η παράσταση του κεφαλιού μέδουσας στην


ODYSSEY





ICEWIND DALE

ασπίδα της Αθηνάς, του περίφημου Γοργόνιου, μια παράσταση συνηθισμένη και στις ασπίδες των αρχαίων Ελλήνων πολεμιστων. Επίσης, ο ναός της Αρτέμιδος στην Κέρκυρα έχει στο αέτωμα την παράσταση της Γοργούς ως μέδουσας. Η έννοια της γοργόνας ως μισής γυναίκας και μισής ψαριού (όπως νομίζω ότι την αντιλήφθηκες εσύ, και διόρθωσέ με, αν κάνω λάθος) είναι υστεροβυζαντινή και νεοελληνική, από την περίοδο της Τουρκοκρατίας και ύστερα. Αυτά είχα να παρατηρήσω. Συγχαρητήρια για την προσφορά σου όλα αυτά τα χρόνια και συγγνώμη για τον ενικό, αλλά το να σε διαβάζω δέκα χρόνια δημιουργεί κάποια εξοικείωση, ακόμη και αν δεν σε έχω γνωρίσει ποτέ, δεν νομίζεις;

Μετά τιμής

Διονύσης Αρβανιτάκης"

Οι άλλοι δύο φίλοι επισημαίνουν ότι: "από όσο γνωρίζουμε, οι γοργόνες στην ελληνική μυθολόγια ήταν τρεις και μία εξ αυτών ήταν η Μέδουσα (η μοναδική θνητή)".

Εγώ τι να πω; Νιώθω ντροπή και ζητώ από όλους εσάς ειλικρινά συγγνώμη. Πρέπει να ξαναδιαβάσω την ελληνική μυθολογία, γιατί, όπως και να το κάνουμε, τέτοια λάθη δεν επιτρέπονται.

ICEWIND DALE

Ο αναγνώστης της στήλης ΔΑΝΙΗΛΙΔΗΣ ΝΙΚΟΣ έστειλε ένα e-mail σχετικά με την τελική μάχη του παιχνιδιού, όπου γράφει τα εξής:

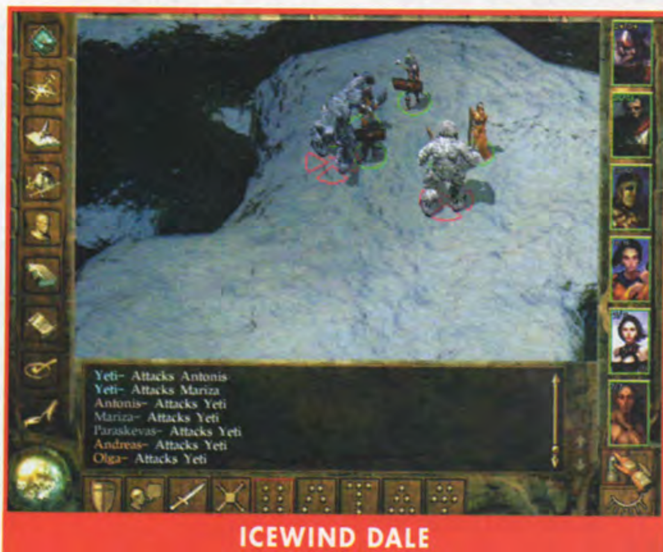
"Αγαπητέ Ανδρέα,

Γράφω για να ανταποκριθώ στην πρόσκλησή σου προς εμάς, τους παίκτες του Icewind Dale, να αναφέρουμε τις τακτικές που βρήκαμε για να αντιμετωπίσουμε τον Belhefit (δυστυχώς, μάλλον όχι για τελευταία φορά - μα τι μόδα είναι αυτή, να ξεφεύγουν οι τελικοί κακοί...). Η δική μου ομάδα αποτελούνταν από Ranger, Paladin, Thief, Cleric και δύο Mages. Μία πρώτη κίνηση είναι να κάνετε cast Chromatic Orb στον Belhefit μόλις αρχίσει η μάχη. Αν δεν λειτουργήσει το Magic Resistance του, θα μείνει stunned και η μάχη θα γίνει εύκολη. Επειδή όμως αυτό έπιασε μόνο δύο φορές από τις καμιά σαρανταριά που έδωσα τη μάχη, το αναφέρω μόνο ως κίνηση που ίσως πιάσει και συνεχίζω, υποθέτοντας ότι απέτυχε. Μόλις ξεκινά η μάχη, στέλνω από ένα fighter σε κάθε Iron Golem, στο level όπου έχουν μπορούν να τα καθαρίσουν με σχετική άνεση. Ταυτόχρονα στέλνω την Cleric να χτυπήσει τον Belhefit, ώστε να διακόψει το spell casting του, ενώ την απομακρύνω ελαφρά όποτε υπάρχει αντεπίθεση. Μόλις τα Iron Golem καταστραφούν, στέλνω και τους fighters. Τώρα χρειάζεται προσοχή. Ο Belhefit μπορεί να επιτίθεται μόνο σε ένα χαρακτήρα τη φορά. Απομακρύνω ελαφρά τον χαρακτήρα που δέχεται επίθεση και ο Belhefit θα τον κυνηγήσει για λίγο, αφήνοντας τους άλλους να του δώσουν 3-4 χτυπήματα ανενόχλητοι. Μετά θα στραφεί να κάνει επίθεση σε έναν από αυτούς που τον βαράνε, οπότε απομακρύνω το συγκεκριμένο χαρακτήρα και φέρνω πίσω τον άλλον, που πριν έκανε... την κότα. Φυσικά, όλη αυτή την ώρα οι υπόλοιποι χαρακτήρες του ρίχνουν ό,τι spells και ranged attacks μπορούν. Μετά από κάποια ώρα ο Belhefit θα αρχίσει να κάνει Infernal Recall. Αν οι αδύναμοι χαρακτήρες πιαστούν στη φωτιά, θα πάθουν αρκετή ζημιά, αλλά οι δυνατοί δεν θα μασήσουν. Συνεχίστε να τον κυνηγάτε με την ίδια τακτική και προσπαθήστε να του κόψετε το Fire Storm, που μπορεί να δυσκολέψει την κατάσταση. Ε, αν συνεχίσετε έτσι, στο τέλος θα πεθάνει ο καταραμένος (ή, μάλλον, θα γίνει banished). Η τακτική δυστυχώς δεν είναι 100% σίγουρη, αλλά νίκησα τις τρεις στις πέντε φορές, και αυτό πιστεύω είναι ικανοποιητικό σε μια μάχη αυτής της δυσκολίας..."

Δυστυχώς, δεν έχω πια το παιχνίδι για να δοκιμάσω προσωπικά την τακτική αυτή. Ελπίζω πάντως και άλλοι φίλοι της στήλης να μας στείλουν τις δικές τους εμπειρίες.

DIABLO II

Ο αναγνώστης ΘΕΜΗΣ ΜΠΟΥΡΔΕΝΑΣ (Lothar the Necromancer) μου έστειλε ένα e-mail στο οποίο έχει καταγεγραμμένο όλο το speech του φινάλε. Το κείμενο επιβεβαιώνει, κατά τη γνώμη



ICEWIND DALE

του πάντα, την άποψη που συμμερίζονται και μερικοί άλλοι χρήστες ότι ο ίδιος ο ήρωας οικειοθελώς "κάρφωσε το soulstone" στο μέτωπό του, καθώς νόμιζε ότι ήταν αρκετά δυνατός για να ελέγξει τη δύναμη του Diablo. Περί τους δεκατέσσερις αναγνώστες μού έστειλαν e-mails που υποστήριζαν την ανωτέρω άποψη του φίλου Θέμη. Ως γνωστόν, προσωπικά είμαι τελείως αντίθετος με την άποψη αυτή, κατηγορήθηκα μάλιστα έντονα για το: "πώς τόλμησα να βγάλω κάτι τέτοιο από το μυαλό μου, όταν τα πράγματα έχουν γίνει τελείως διαφορετικά", ενώ: "και μόνο αυτό το γεγονός δείχνει ότι είμαι άσχετος". Επίσης κάποιοι με ενημέρωσαν ότι: "φρίξαμε μόλις διάβασαμε την απαράδεκτη άποψή σου" και, τέλος, ότι: "δεν πρέπει να έχεις παίξει το Diablo I, αλλιώς δεν θα έγραφες ποτέ κάτι τέτοιο", και πολλά άλλα παρεμφερή στο forum του "PC Master".

Η καταγραφή του speech από τον Θέμη είναι η ακόλουθη:

"The Soulstone burns with Hellfire, as an eary (σ.σ.: χλωμό, ίσως) red glow blurs your vision. Fress blood flows into your eyes and you begin to hear the tormented whispers of the damned. You have done what you knew must be done, the essence of Diablo is contained for now. You pray that you have become strong enough to contain the demon and keep him at bay. Although you have been fotrified by your quest you can still feel him climb his way up from the dark receses (σ.σ.: έγκατα;) of your soul. Fighting to retain control, your thoughts turn towards the ancient mystic lands of the far east. Perhaps there beyond the desolate wastes of Orenok you will find an answer or perhaps salvation."

Συμπληρώνει δε τα εξής:

" Είμαι σίγουρος ότι δεν χρειάζεσαι μετάφραση για να καταλάβεις τι λέει το κείμενο αυτό. Η φράση: 'You have done what you knew must be done' με οδηγεί στο συμπέρασμα ότι ο ήρωας είχε ο ίδιος τον έλεγχο των πράξεών του και πως ήξερε από πριν τι να κάνει. Οντας αποφασισμένος, έτσι και έπραξε. Επίσης, το ίδιο δείχνει και ο τρόπος με τον οποίο λέγεται η φράση: 'The essence of Diablo is contained for now'. Η επόμενη πρόταση εξηγεί γιατί έπραξε έτσι ο ήρωας, γιατί έχω ακούσει 'κουφά' του στυλ: ο ήρωας έβαλε το soulstone στο μετωπό του για να γίνει ο ίδιος Diablo [ναι, μη χάσει τη δόξα :)]. Το υπόλοιπο κομμάτι μάς ετοιμάζει για τη θύελλα που λέγεται Diablo II. Μπορεί από όλο το e-mail μου να μην άλλαξες γνώμη για το Diablo II και τη βαθμολογία του, όμως αν δεν άλλαξες γνώμη και για το φινάλε, τότε είσαι πεισματάρης. Τι άλλο να παραθέσω για να σε πείσω; Με αυτό πιστεύω ότι κλείσαμε, έτσι;"

Φυσικά εγώ του απάντησα ότι δεν αλλάζω γνώμη όχι από κάποιο πείσμα (έχω περάσει προ πολλού την ηλικία αυτή), αλλά γιατί το κείμενο δεν μου λέει κάτι το καινούριο, ερμηνεύω δε τελείως διαφορετικά τη φράση που επισημαίνει. Τέλος πάντων, ο καθένας μας κράτησε την άποψή του και το θέμα έκλεισε εκεί.



DIABLO 2

Μερικές μέρες αργότερα ένα άλλος αναγνώστης, ο ΣΚΟΥΛΟΥΔΗΣ ΑΡΓΥΡΗΣ, μου έστειλε ένα γράμμα που υποστήριζε την ίδια άποψη με τον Θέμη, και φυσικά εγώ του απάντησα τα ίδια από τη μεριά μου. Ο Αργύρης Σκουλούδης είχε όμως την εντιμότητα, και γι' αυτό το αναφέρω, ώστε να το διαβάσουν μερικοί-μερικοί, να μου στείλει και ένα άλλο e-mail μετά από μερικές μέρες, το οποίο έγραφε τα εξής:

"Κύριε Τσουρινάκη,

Σας γράφω για δεύτερη φορά για να σας γράψω κάτι που βρήκα και που πιστεύω πως θα βάλει ένα τέλος σε αυτό το θέμα που έχει προκύψει για το αν ο ήρωας στο τέλος του πρώτου Diablo καρφώνει ή όχι μόνος του το soulstone του Diablo στο μέτωπό του.

Επειδή είμαι φανατικός με το Diablo, η κοπέλα μου μού έκανε πρόσφατα δώρο το strategy guide του παιχνιδιού (το επίσημο). Εκεί, λοιπόν, στη σελίδα 10 γράφονται τα εξής:

'Εξαπλώνοντας τον τρόμο στις γύρω περιοχές, ο Diablo προσέλκυσε αρκετούς ήρωες που ήρθαν να καθαρίσουν την πόλη από το Κακό. Ομως όταν ένας από αυτούς τους ήρωες κατάφερε το σκοπό του, είχε γίνει πια ένα με τη βούληση του Diablo. Σε αυτή την παράξενη κατάσταση, ο ήρωας πίστεψε ότι για να ελέγξει πλήρως τον Diablo θα έπρεπε ο ίδιος να καρφώσει στο μέτωπό του τη soulstone. Αυτό ήταν φυσικά το σχέδιο του Diablo, ο οποίος είχε πια ένα ακόμη πιο ισχυρό σώμα για να ολοκληρώσει το απόλυτο σχέδιό του.'

Μετά τα ανωτέρω, μου φαίνεται ότι ως προς αυτό το σημείο έχετε τελικά δίκιο.

Βέβαια αυτό δεν δικαιολογεί με τίποτα το βαθμό που δώσατε στο Diablo II.

Αργύρης Σκουλούδης"

Νομίζω ότι το θέμα σχετικά με το σενάριο του παιχνιδιού πρέπει πια να θεωρείται λήξαν, έστω κι αν αυτό στεναχωρήσει μερικούς. Οσοι μετά από αυτό δεν θέλουν να πειστούν για το πώς ερμηνεύεται πράγματι το φινάλε, τι να γράψω... πρόβλημά τους.

Αυτό που υποστήριζα, λοιπόν, και εξακολουθώ να υποστηρίζω είναι ότι δεν υπάρχει καμία λογική στην άποψή τους, δηλαδή στο ότι, αφού σκοτώσεις τον ίδιο το Διάβολο, μεταφέρεις οικειοθελώς τη δύναμή του μέσα σου, καρφώνοντας οικειοθελώς το soulstone του στο μέτωπό σου! Αν είναι δυνατόν! Η μόνη εξήγηση που ένιωθα ότι παρουσίαζε κάποια λογική ήταν ότι



ICEWIND DALE

με κάποιο τρόπο ο Diablo είτε το κάνει αυτός για τον ήρωα είτε τον υποχρεώνει να το κάνει εκείνος γι' αυτόν. Ακόμη και ένα action-RPG όπως το Diablo ΟΦΕΙΛΕΙ να διαθέτει ΛΟΓΙΚΗ στο σενάριό του. Αυτή η σκέψη ήταν η αφετηρία των αναζητήσεών μου. Πάντως, χωρίς να θέλω να προκαλέσω όλους όσοι πίστευαν το αντίθετο, εξακολουθεί να μου κάνει εντύπωση το πώς αρκετοί αναγνώστες ασπάστηκαν τη λογική της οικειοθελούς κίνησης, γεγονός που στα δικά μου αυτιά ηχεί παράλογο 100%. Τόσο πολύ διαφορετικά ερμηνεύουμε πια μερικές βασικές καταστάσεις;

Συνεχίζω δημοσιεύοντας ένα απόσπασμα από το γράμμα του φίλου μου ΓΙΩΡΓΟΥ ΜΑΡΑΓΚΟΥΔΑΚΗ, πολιτικού μηχανικού από τα Χανιά της Κρήτης. Ο Γιώργος έχει ολοκληρώσει το παιχνίδι με όλους τους χαρακτήρες και σε όλα τα επίπεδα δυσκολίας, στο δε BattleNet διαθέτει έναν από τους πιο ισχυρούς χαρακτήρες που υπάρχουν (χαρά στο κουράγιό του, δηλαδή).

"...Και ας προχωρήσουμε στο θέμα. Αφού ολοκλήρωσα το Diablo II ως Necromancer, το έπαιξα ως Paladin και μετά ως μάγισσα. Από τους τρεις αυτούς χαρακτήρες σαφώς ισχυρότερος είναι ο Necromancer, ακολουθεί η μάγισσα και τελευταίος και καταϊδρωμένος έρχεται ο Paladin (σ.σ.: όταν μου έστειλε αυτό το γράμμα, δεν είχε ολοκληρώσει ακόμη το παιχνίδι με τους υπόλοιπους χαρακτήρες). Ισως να μην έχω αναπτύξει τα σωστά skills, αλλά ο Paladin πεθαίνει εξωφρενικά εύκολα, όταν αντιμετωπίζει αντιπάλους που έχουν ranged attack. Επιπλέον, όταν κάποιος παίξει σε επίπεδο Nightmare, έχει -30 σε όλες τις αντιστάσεις, ενώ σε επίπεδο Hell -50 ή -60 (δεν θυμάμαι καλά και τώρα βρίσκομαι στο γραφείο). Οπως καταλαβαίνεις, η κατάσταση δυσκολεύει σημαντικά. Εδώ αρχίζει να φαίνεται η χρησιμότητα των Jewels και των αντικειμένων socketed. Μία ασπίδα με τρία perfect diamonds είναι κάτι περισσότερο από χρήσιμη.

Πάμε τώρα στο single player. Παίζω ως Necromancer, όπως σου έγραψα ήδη, και τώρα βρίσκομαι στην τρίτη πράξη σε Hell mode. Είναι πράγματι ζόρικο. Με το παραμικρό λάθος είσαι παρελθόν και το χειρότερο από όλα είναι ότι στο Nightmare και στο Hell χάνεις XP. Μερικές φορές είναι μεγάλο βάσανο. Μια φορά κόντευα να αλλάξω level. Νόμιζα ότι είχα σκοτώσει όλα τα τέρατα στην περιοχή, και επειδή είχε αδειάσει η σφαίρα του Manna και ήθελα να πάω στην τουαλέτα, άφησα τον υπολογιστή χωρίς να πατήσω Esc. Οταν γύρισα, είχα πεθάνει. Συγχύστηκα και, ώσπου να συνέλθω και να παίξω κανονικά, είχα πεθάνει άλλες δύο φορές. Το αποτέλεσμα ήταν ότι βρέθηκα πίσω, σχεδόν στην αρχή.

Εδώ αναφέρω ένα μικρό tip: Χάνοντας XP, δεν μπορείς να πέσεις κάτω από τον αριθμό των XP που χρειάστηκαν για να ανέβεις στο τελευταίο level όπου βρίσκεσαι. Συμφέρει λοιπόν, όταν πρόκειται να αντιμετωπίσεις δύσκολες καταστάσεις (κυρίως τα τελικά bosses των πράξεων και τον Summoner στο Arcane Sanctuary, όπου στο Hell mode γίνεται σημαντικά πιο δύσκολος από ό,τι στα άλλα modes) να έχεις μόλις ανέβει level. Ετσι δεν θα χάσεις πολλά XP, αφού συνήθως σε αυτές τις περιπτώσεις πεθαίνεις περισσότερες από μία φορές. Επίσης, αξίζει τον κόπο το gamble. Ετσι κι αλλιώς, μαζεύεις τόσα λεφτά, που δεν έχεις τι να τα κάνεις. Συνήθως σου δίνει άχρηστα αντικείμενα, αλλά μία στις τόσες σου δίνει Unices ή Rares πολύ χρήσιμα. Τα δαχτυλίδια, το κράνος που φοράω και το ραβδί τα έχω πάρει από gambling.

Τέλος, κάτι τελευταίο για τον Necromancer: Μια πολύ καλή τακτική είναι, όταν φτάσεις το Level 18, να αποκτήσεις το Blood Golem (και, φυσικά, το Bone Spear). Ο συνδυασμός Blood Golem και Iron Menden (η κατάρα που επιστρέφει ενισχυμένη τη ζημιά που κάνουν τα αντίπαλα τέρατα, ανάλογα με τα skill points που έχεις επενδύσει σε αυτήν) είναι πράγματι θανατηφόρος. Η ζημιά που κάνει το Blood Golem είναι αστεία, αλλά η ζημιά που παθαίνουν τα τέρατα είναι ανάλογη με τη ζημιά που κάνουν τα ίδια, ενώ ταυτόχρονα το Blood Golem αναζωογονείται από τη ζημιά που παθαίνουν και παράλληλα γεμίζει και τη δική σου υγεία."



DIABLO 2

Δημοσιεύω το γράμμα του γιατί, εκτός των άλλων, θεωρώ πολύ σημαντικό το tip του για το τι να κάνετε ώστε να μη χάνετε τα experience points σας στο Hell mode.

Τέλος, ο αναγνώστης ΑΝΔΡΕΑΔΑΚΗΣ ΒΑΣΙΛΗΣ γράφει ότι η Blizzard στη διεύθυνση http://www.battle.net/diablo2/ δημοσιεύει τα πάντα σχετικά με το παιχνίδι. Στις διευθύνσεις http://www.battle.net/diablo2/items/socketable.shtml και http://www.battle.net/diablo2/items/cube.shtml θα βρείτε ό,τι υπάρχει για τα Socketed Items και το Horadric Cube αντίστοιχα. Το έλεγξα και είναι όντως εντυπωσιακό το υλικό που υπάρχει εκεί. Το ζήτημα είναι πώς ένα παίκτης χωρίς μία κανονική ρουτίνα save μπορεί να τα βρει όλα αυτά μόνος του μέσα στο παιχνίδι.

Αυτά προς το παρόν. Περισσότερα τον άλλο μήνα, και όσοι στέλνετε γράμματα ζητώντας βοήθεια και μένετε στο Λεκανοπέδιο, καλό είναι να γράφετε στο γράμμα και το τηλέφωνο σας, εφόσον έχετε, φυσικά. Μη ζητάτε ολοκληρωμένες λύσεις, γιατί δεν στέλνουμε πια, αλλά να μας περιγράφετε σωστά το σημείο όπου έχετε κολλήσει και εμείς θα σας βοηθήσουμε. PC


DIABLO 2

Τάδε έφη Simon Jeffery

Δημόσιο chat με τον πρόεδρο της LucasArts

Πριν από λίγο καιρό έγινε ένα δημόσιο chat με τον πρόεδρο της LucasArts Simon Jeffery. Ο φίλος της στήλης Galatsi μου έστειλε όλο το log file της σχετικής συζήτησης. Η συζήτηση αυτή παρουσιάζει ιδιαίτερο ενδιαφέρον και έκρινα σκόπιμο να τη δημοσιεύσουμε στη στήλη αυτή. Δυστυχώς, λόγω έλλειψης χώρου δεν είναι δυνατόν να δημοσιευτεί ολόκληρη, μια και για το σκοπό αυτό θα χρειάζονταν έξι ολόκληρες σελίδες και, ως γνωστόν, έχουμε μόνο δύο. Ετσι, πήρα την ευθύνη να δημοσιεύσω τα αποσπάσματα που θεώρησα πιο σημαντικά. Εχουμε και λέμε, λοιπόν...

Simon Jeffery: Γεια! Χαίρομαι που βρίσκομαι εδώ. Είναι συναρπαστικό να μπορώ να μιλάω σε τόσο πολύ κόσμο ταυτόχρονα. Είναι φοβερό που τόσο πολλοί άνθρωποι είναι on-line για δύο ώρες ήδη, και ελπίζω να απαντήσω σε όσο το δυνατόν περισσότερες ερωτήσεις.

Juniper: *Πόσο καιρό είσαι πρόεδρος της LucasArts;*

S.J.: Είμαι πρόεδρος της LucasArts εδώ και μόλις εννέα μήνες. Δούλεψα στη LucasArts για περίπου δυόμισι χρόνια.

HiddenTalon: *Επισκέπτεσαι ποτέ τα fan sites ή συνδέεσαι με κοινότητες για τα παιχνίδια της LucasArts;*

S.J.: Ναι, επισκέπτομαι τα fan sites... όχι τόσο συχνά όσο θα ήθελα, αλλά το κάνω. Εδωσα μία συνέντευξη στο MixnMojo, ένα από τα fan sites, πριν από περίπου τέσσερις εβδομάδες.

Ajplus1: *Ποιες είναι οι προσδοκίες σας για το επερχόμενο Escape from Monkey Island;*

S.J.: Φυσικά είμαι ενθουσιασμένος που το Monkey Island βγαίνει σε 3D. Είμαι ενθουσιασμένος που κατασκευάζουμε ακόμη adventures. Μολονότι ο κόσμος μας λέει ότι δεν υπάρχουν αγορές γι' αυτά, εμείς πιστεύουμε ότι υπάρχουν.

Scozzy: *Ποιο από τα παιχνίδια της LucasArts είναι το αγαπημένο σου;*

S.J.: Είναι δύο: το original X-wing και το Monkey Island 2.

DJG: *Ποιοι είναι οι στόχοι σου ως προέδρου της LucasArts; Τι ελπίζεις να κάνεις για την εταιρεία;*

S.J.: Να κάνω την εταιρεία να φτιάχνει παιχνίδια που όλοι εδώ θα θέλουν να παίξουν ... και να χτίσω πάνω στην κληρονομιά των ποιοτικών παιχνιδιών, πάνω στα οποία η εταιρεία έφτιαξε το όνομά της.

Jaybri: *Τι είδους αλληλεπίδραση, εάν υπάρχει κάποια, έχει η LucasArts με τον George Lucas;*

S.J.: Εχουμε σχέσεις με τον George Lucas. Ενδιαφέρεται πολύ για τα παιχνίδια που φτιάχνουμε. Συναντιέμαι μαζί του τουλάχιστον κάθε μήνα.

Meathook Jr: *Μπορείς να περιγράψεις το Star Wars RPG λίγο καλύτερα;*

S.J.: Αυτό είναι ένα σχέδιο για το οποίο είμαστε ιδιαίτερα ενθουσιασμένοι. Εχει πολλά πράγματα να προσφέρει στους οπαδούς του Star Wars και της LucasArts. Είναι το πρώτο παιχνίδι που θα διαδραματίζεται στην εποχή των Sith Wars. Μας βοηθά να εξερευνήσουμε ένα εντελώς καινούριο σύμπαν του Star Wars.

Jaybri: *Πόσο αυστηρά πρέπει να ακολουθήσουν την τριλογία τα παιχνίδια του Star Wars;*

S.J.: Πολύ αυστηρά. Υπάρχει ένας κανόνας του Star Wars και ό,τι κάνουμε πρέπει να δουλεύει μέσα σε αυτόν.

Admiral Canuck: *Το Grim Fandango ήταν ένα φανταστικό παιχνίδι! Τίποτα νεότερο για το Grim Fandango 2;*

S.J.: Δεν έχουμε σχέδια για το Grim Fandango 2 αυτή τη στιγμή. Αλλά συμφωνώ: είναι ένα φανταστικό παιχνίδι!

Dabomb765: *Είσαι ενθουσιασμένος για το Monkey Island 4;*

S.J.: Ναι, είμαι. Είναι συναρπαστικό για μας να συνεχίζουμε να φτιάχνουμε adventure games. Είναι κάτι που θέλουμε να κάνουμε όσο μακριά κοιτάζουμε. Και το Monkey Island 4 είναι το project για το οποίο πολλοί άνθρωποι στη LucasArts είναι ενθουσιασμένοι.

Murray 2: *Υπάρχει περίπτωση για το Monkey Island 5;*

S.J.: Θα έλεγα ότι είναι μία σοβαρή πιθανότητα, εάν αρκετοί άνθρωποι αγοράσουν το Monkey Island 4.

Setherd: *Θα συνεχίσει να φτιάχνει adventures η LucasArts ή έχουν πεθάνει;*

S.J.: Η LucasArts οπωσδήποτε θα συνεχίσει να φτιάχνει adventure games. Δεν είναι τόσο δημοφιλή στην Αμερική όσο ήταν, αλλά είναι πολύ δημοφιλή στην Ευρώπη. Και είναι το είδος παιχνιδιού που μας αρέσει να φτιάχνουμε.

Rum Rogerz: *Εχετε σκεφτεί να επεκτείνετε τη σειρά των Indiana Jones, δηλαδή... όλοι λατρεύουν τον Indiana Jones!*

S.J.: Εξετάζουμε ορισμένες ιδέες για τον Indiana Jones αυτή τη στιγμή. Δεν υπάρχει κάτι συγκεκριμένο, αλλά κοιτάζουμε κάποιες ιδέες. Επιπλέον, σύντομα θα κυκλοφορήσει το Indiana Jones and the Infernal Machine για το Nintendo 64 και το Gameboy.

Admiral Canuck: *Η LucasArts έφτιαξε δύο παιχνίδια strategy. Υπάρχουν σχέδια για ένα τρίτο;*

S.J.: Εξετάζουμε κάποιες ιδέες για ακόμη ένα παιχνίδι strategy. Το Star Wars και τα strategy συνεργάζονται καλά μεταξύ τους, κι έτσι υπάρχει μία σοβαρή πιθανότητα.

IG88: *Πώς πάει το πρόγραμμα με την BioWare; (σ.σ.: εννοεί το Star Wars RPG.)*

S.J.: Πάει πολύ καλά. Εχουμε πολύ καλό concept. Επίσης υπάρχουν πολύ καλά στοιχεία πλοκής και σχεδιασμού χαρακτήρων. Και η BioWare γνωρίζει πώς να κάνει ένα φανταστικό role playing game.

Sithman: *Σκεφτήκατε ποτέ την επανέκδοση των παλιών παιχνιδιών της LucasArts με καινούρια τεχνολογία γραφικών;*

S.J.: Θα έλεγα ότι δεν εξετάζουμε την περίπτωση να ξανακάνουμε τα παλιά παιχνίδια με νέα τεχνολογία αλλά ότι κοιτάζουμε να κάνουμε συνέχειες των παλαιών παιχνιδιών.

ΑΚΟΛΟΥΘΕΙ Η ΣΥΖΗΤΗΣΗ ΠΟΥ ΕΓΙΝΕ ΤΗΝ ΑΛΛΗ ΜΕΡΑ

Telarium: *Τι συμβουλή θα δίνατε σε ανθρώπους που θέλουν να μπουν στη βιομηχανία παιχνιδιών για υπολογιστές;*

S.J.: Εξαρτάται από το επίπεδο... Υπάρχουν τόσο πολλά και διαφορετικά πεδία: καλλιτέχνες γραφικών, σχεδιαστές, πωλητές... Είναι μία ευρεία ερώτηση. Δύσκολο να την απαντήσω.

Spaff-Mixnmojo: *Προχωρήσατε την πρότασή σας να κάνετε το*

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

χωρισμό 50-50 ανάμεσα στα παιχνίδια SW και τα adventures;

S.J.: Δεν πρόκειται ακριβώς για παιχνίδια Star Wars και adventures όσο αυτό που ονομάζουμε Star Wars και πρωτότυπα παιχνίδια. Ωστόσο, το σχέδιό μας είναι ότι από τώρα και για τα επόμενα δύο χρόνια μόνο το 50% των παιχνιδιών μας θα αφορούν στο Star Wars.

ClockWiseMac: *Οι προσεχείς τίτλοι adventure της LucasArts θα επικεντρωθούν σε υπάρχοντες χαρακτήρες ή θα κατασκευάσετε καινούριους χαρακτήρες και ιδέες;*

S.J.: Θα κάνουμε και τα δύο. Θα συνεχίσουμε να δημιουργούμε πάνω σε υπάρχοντα παιχνίδια που κατασκευάσαμε, αλλά επίσης επινοούμε κάποια καινούρια σενάρια.

Muppet: *Σκεφτήκατε ποτέ τη συνέχεια είτε του Day of the Tentacle είτε του Sam & Max;*

S.J.: Συχνά σκεφτόμαστε συνέχειες και για τα δύο αυτά παιχνίδια. Δεν έχουμε συγκεκριμένα σχέδια... αλλά δεν θα προεξοφλούσα κανένα αυτή τη στιγμή.

SCA_Ackbar: *Σε ποιο πανεπιστήμιο πήγατε;*

S.J.: Πήγα στο University College του Λονδίνου και πήρα το πτυχίο μου στη Βιολογία. Για τα πρώτα δύο χρόνια της καριέρας μου ήμουν υδροβιολόγος και εργαζόμουν στην Ελλάδα (!).

(Σημείωση δική μου προς την αρχισυνταξία του περιοδικού: Γρήγορα μία συνέντευξη μαζί του. Δεν υπάρχει περίπτωση να μη μας απαντήσει, θα γνωρίζει μάλιστα και ελληνικά - θα έχει πολύ πλάκα...)

RAL_Thrawn: *Πώς περάσατε από τη Βιολογία στα παιχνίδια για υπολογιστές; Είναι μεγάλη αλλαγή!*

S.J.: Ημουν παθιασμένος με τα παιχνίδια για υπολογιστές... Ήθελα να εισέλθω στη βιομηχανία και κυριολεκτικά εισέβαλα σε χαμηλότερο επίπεδο.

Rum_Rogerz: *Πόσος χρόνος σας χρειάζεται για να πάρετε μια οριστική απόφαση για την παραγωγή ενός παιχνιδιού;*

S.J.: Υπάρχουν ιδέες για παιχνίδια τις οποίες συζητούσαμε για διάστημα από τρεις έως έξι μήνες, πριν να πάρουν το πράσινο φως.

Jerm: *Πόση γνώση προγραμματισμού χρειάζεται κανείς για να γίνει σχεδιαστής; Χρειάζεται να ξέρει όσα και οι άνθρωποι που προγραμματίζουν το παιχνίδι ή μπορεί να επιβιώσει χωρίς να γνωρίζει τίποτα;*

S.J.: Οι σχεδιαστές μπορούν να προέλθουν από οποιονδήποτε χώρο. Μπορεί να είναι προγραμματιστές, καλλιτέχνες, πωλητές... κυριολεκτικά οτιδήποτε. Το σχεδιαστικό ταλέντο είναι σαν την ικανότητα να γράφεις ή να ζωγραφίζεις - δεν είναι κάτι που μπορεί να προέλθει από συγκεκριμένη εκπαίδευση.

Dabomg765: *Δέχεστε ιδέες για παιχνίδια;*

S.J.: Είμαστε πολύ αυστηροί στο πώς αντλούμε ιδέες για παιχνίδια. Δεν δεχόμαστε ιδέες ή προτάσεις έξω από τη LucasArts. Ολες οι ιδέες για παιχνίδια πρέπει να προέρχονται από την εταιρεία. Εγώ προσωπικά εξετάζω καθεμία από αυτές.

Erwin_Br: *Ποιο είναι το πιο σημαντικό στοιχείο που εξετάζει το προσωπικό της LEC, προτού δεχτεί ιδέες για παιχνίδια;*

S.J.: Δημιουργικότητα.

Scozzy: *Ποιο παιχνίδι έπαιξες τελευταία, πριν να έρθεις εδώ;*

S.J.: Το Diablo II.

Scozzy: *Γνωρίζεις πώς προέκυψε η ιδέα για το Monkey Island;*

S.J.: Ο Ron Gilbert ήταν τότε project leader στη LucasArts. Αυτός διαμόρφωσε την ιδέα... στα τέλη της δεκαετίας του '80.

DonMaximo: *Γιατί παίζεις το Diablo II, αφού είναι παιχνίδι των ανταγωνιστών σου;*

S.J.: Για δύο λόγους: πρώτον, επειδή είμαι παίκτης και, δεύτερον, είναι πάντα καλό να γνωρίζεις τους ανταγωνιστές σου.

Snapcase: *Ποιους σχεδιαστές 3D θα θέλατε να προσθέσετε στην ομάδα της LucasArts;*

S.J.: Τους Sid Meier, Peter Molyneux και Bruce Shelley.

(Σημείωση δική μου: Δηλαδή τα καλύτερα ονόματα στο χώρο των strategy games. Τόσο απλά!)

Arnaxis: *Πόσο σημαντικό είναι κατά τη γνώμη σου το Internet για το μέλλον των παιχνιδιών;*

S.J.: Το Internet μπορεί να αποτελέσει τεράστιας σημασίας στοιχείο για τα παιχνίδια. Η μεγαλύτερη πρόκληση είναι να είναι προσβάσιμο σε παγκόσμια κλίμακα.

FantotheCore: *Πιστεύετε ότι τα παιχνίδια 3D θα είναι πιο πραγματικά στο μέλλον;*

S.J.: Νομίζω ότι όλα τα παιχνίδια θα γίνουν πιο πραγματικά στο μέλλον απλά και μόνο λόγω της τεχνολογίας.

Federal: *Κάποιοι λένε ότι το Monkey Island δεν θα έπρεπε ποτέ να βγει 3D, για να διαφυλαχθεί ο μύθος. Πιστεύετε ότι το επόμενο στη σειρά θα πρέπει να είναι 3D;*

S.J.: Οπωσδήποτε ναι. Δεν υπάρχει κανένας λόγος να μην εξελίσσεται ο μύθος. Δεν μπορώ να καταλάβω γιατί θα πρέπει να μένουμε στάσιμοι, ενώ ο κόσμος κινείται προς τα μπρος. Μπορούμε ακόμη να λέμε συναρπαστικές ιστορίες... Το 3D μας επιτρέπει να παρουσιάζουμε αυτές τις ιστορίες σε ευρύτερο κοινό.

ClockWiseMac: *Οι τίτλοι action είναι πιο δύσκολοι στην παραγωγή από τα adventures ή το αντίθετο;*

S.J.: Δεν υπάρχει κανόνας. Ολα καταλήγουν στο σχεδιασμό και την τεχνολογία. Ετσι, μπορεί να είναι είτε το ένα είτε το άλλο.

Three_headed_monkey: *Guybrush Threepwood. Πώς σας ήρθε ένα τόσο μοναδικό όνομα, ένα όνομα που όλοι αναγνωρίζουμε τη δεύτερη φορά που το ακούμε;*

S.J.: Ο Ron Gilbert, project leader, σκέφθηκε το όνομα. Guybrush ήταν το όνομα της βούρτσας στο καλλιτεχνικό πακέτο που χρησιμοποιήθηκε...

Qual: *Ποια πιστεύεις ότι θα είναι η επόμενη μεγάλη επανάσταση στα παιχνίδια;*

S.J.: Πιστεύω ότι η νέα γενιά των video games consoles θα κάνει δύο με τρία χρόνια να δείξει τις πραγματικές δυνατότητές της. Επίσης, μόλις έχουμε αγγίξει την επιφάνεια του online gaming. Οι επαναστάσεις είναι δύσκολο να προβλεφθούν.

Gord: *Γιατί πιστεύεις ότι τα adventures πουλάνε περισσότερο στην Ευρώπη από ό,τι στην Αμερική;*

S.J.: Θα έπρεπε να ρωτήσουμε όλους εσάς στα chatrooms ;-)

ClockWiseMac: *Πώς αισθάνεσαι για τον τρόπο που αναπαρίσταται η βία στα παιχνίδια για υπολογιστές;*

S.J.: Η LucasArts ακολουθεί την άποψη του George Lucas. Ετσι, η βία στα παιχνίδια μας δεν είναι ποτέ περισσότερη από αυτήν που θα δείτε σε κάποια από τις ταινίες του.

SpaceChk: *Τι έχετε να προσφέρετε στο θηλυκό gamer;*

S.J.: Οι έρευνες μας έδειξαν ότι τα graphic adventures μας έχουν ένα πολύ καλό θηλυκό κοινό.

Herman_Toothrot: *Στο επόμενο της σειράς των Monkey Island, η LucasArts απομάκρυνε τον LeChuck ως τον κεντρικό κακό;*

S.J.: Οχι. Δεν θέλουμε να εγκαταλείψουμε την ιστορία - έτσι, θα πρέπει να παίξεις το παιχνίδι για να δεις!

Jandor: *Παίζεις παιχνίδια online;*

S.J.: Παίζω πολύ το Everquest.

Erwin_Br: *Ποιος πιστεύεις ότι είναι ο λόγος που τα adventures της LucasArts είναι μυθικά;*

S.J.: Συνδυάζουν τον κλασικό σχεδιασμό παιχνιδιών με τη δημιουργική αφήγηση.

SEGA MEGA DRIVE 32X

Οι δύο που έγιναν... ένας

Μάλλον έχουν δίκιο όσοι υποστηρίζουν ότι η αρχή είναι το ήμισυ του παντός. Πριν από λίγους μήνες δεν υπήρχε κανένας emulator για το 32x της Sega. Ο Vegas ήταν το πρώτο πρόγραμμα που επιχειρούσε να φέρει εις πέρας τη δύσκολη αποστολή. Λίγες μόνο εβδομάδες μετά την κυκλοφορία του, έκανε την εμφάνισή του ακόμα ένας εξομοιωτής με τους ίδιους προσανατολισμούς, ο Ages, ενώ, αυτή τη στιγμή, άλλη μία προσπάθεια βρίσκεται στα σκαριά και φέρει τον τίτλο Magical 32x.

Του Γιάννη Καλοσκάμπη
cv97056@central.ntua.gr

Για την ώρα απέχουμε πολύ από την "τέλεια" εξομοίωση της 32μπιτης παραλλαγής του Mega Drive της Sega. Ο Ages έχει σχεδόν παράλογες απαιτήσεις (P-500 αναφέρει χαρακτηριστικά το readme του προγράμματος), με αποτέλεσμα να μην καταφέρω να τον δοκιμάσω στον υπολογιστή μου, αφού κόλλαγε προτού καλά καλά εμφανιστεί η πατροπαράδοτη οθόνη με το interface του προγράμματος. Ετσι, στο παρόν άρθρο, αν και σκόπευα να αναλύσω δύο προγράμματα, τελικά παρουσιάζω μόνο ένα (εξ ου και ο τίτλος). Θα πάρετε, λοιπόν, μια πρώτη γεύση από 32x, μια και δεν έχουμε ασχοληθεί ξανά μαζί του, ενώ θα ακολουθήσει και δεύτερο αφιέρωμα, μόλις κρίνω ότι η εξομοίωση του μηχανήματος έχει φτάσει σε ικανοποιητικά επίπεδα.

Οι δύο έγιναν ένας, λοιπόν, για τις ανάγκες του άρθρου, αλλά και ο ένας... άλλαξε όνομα! Βλέπετε, το Vegas ήταν ήδη κατοχυρωμένο (Sonic Foundry), οπότε ο "φέρελπις" εξομοιωτής μετονομάστηκε σε GENSX. Προτάθηκαν αρκετά ονόματα, (προσωπικά μού άρεσε περισσότερο το "Exodus"), όμως ο δημιουργός προτίμησε την ονομασία που ψήφισαν οι περισσότεροι επισκέπτες του site του (Gen - X), αφού της κόλλησε κι ένα S. Να μη μείνουν οι πελάτες δυσαρεστημένοι!

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ

Η εγκατάσταση του προγράμματος, αν και δεν παρουσιάζει ιδιαίτερη δυσκολία, έχει ένα σημείο που απαιτεί προσοχή και αφορά στη σωστή τοποθέτηση του bios του 32x. Από τον κατάλογο File/Configure ορίστε αρχικά το Master και στη συνέχεια το Slave. Η διαδικασία αυτή θα ακολουθηθεί μόνο την πρώτη φορά που θα τρέξετε τον GENSX, αφού το πρόγραμμα θα καταχωρίσει τις επιλογές σας στο αρχείο gensx.ini, το οποίο βρίσκεται στο φάκελο όπου έχετε εγκαταστήσει τα Windows. Είστε έτοιμοι και μπορείτε πια να πάτε στον κατάλογο File/Open και να επιλέξετε το παιχνίδι που θέλετε να παίξετε. Ο emulator, μαζί με το bios του 32x, βρίσκεται στο CD του προηγούμενου τεύχους του περιοδικού (πώς, δεν το έχετε; μα είστε απαράδεκτοι. Σε αυτήν την περίπτωση πηγαίνετε στο www.emulatronia.com και κατεβάστε τα - τα αρχεία, εννοείται).

Το πρόγραμμα τρέχει τόσο σε full screen όσο και σε windowed mode, για το δεύτερο, όμως, θα πρέπει να ρυθμίσετε το βάθος χρώματος στα 16-bit, αφού, προς το παρόν, δεν υποστηρίζονται ούτε τα 24, ούτε τα 32, αλλά ούτε και τα 8-bit. Εντούτοις, όταν ο emulator τρέχει σε πλήρη οθόνη, δεν παρουσιάζεται το παραμικρό πρόβλημα. Ακόμα, αν η κάρτα γραφικών σας δεν υποστηρίζει τον "εφελκυσμό της εικόνας" (image stretching), είναι πιθανό να παρατηρήσετε μειωμένες επιδόσεις στο windowed mode (εδώ ήθελα να γράψω "εκπαραθυρωμένη μορφή", αλλά ποιος θα με καταλάβαινε;). Η λύση είναι, για ακόμα μία φορά, η εκτέλεση της εφαρμογής σε "πλήρη οθόνη".

Τα παιχνίδια του 32x είναι σαφώς βελτιωμένα στον τομέα των γραφικών σε σχέση με εκείνα του απλού Mega Drive. Αυτό, όμως, συνεπάγεται αμέσως περισσότερες απαιτήσεις σε υπολογιστική ισχύ. Ετσι, το GENSX σέρνεται στον Celeron 300A με TNT (δεν έβγαζε παραπάνω





Ο Βάτραχος συνήθως τρέφεται με ερπετά. Ωστόσο, μην επιχειρήσετε να πλησιάσετε με το Kolibri σας το ύπουλο αμφίβιο, γιατί...





Δείγμα των πολύχρωμων καρτουνίστικων γραφικών του Tempo.

από 26FPS), ενώ μην επιχειρήσετε να τον δοκιμάσετε σε κατώτερο μηχάνημα, αν θέλετε να διατηρήσετε την ψυχική ισορροπία σας. Ωστόσο, ο δημιουργός του προγράμματος κάνει λόγο για 40FPS σε σύστημα P-200 με Banshee και 60FPS σε P-3 600 με GeForce. Για το τελευταίο, δεν έχω καμιά αμφιβολία, αλλά το πρώτο νούμερο μου φαίνεται εξωπραγματικό. Εκτός και αν ο emulator είναι γραμμένος για ολοκληρωμένα της 3dfx, οπότε χρησιμοποιεί κάποιο πρόγραμμα εξομοίωσης, ώστε να είναι συμβατό με το DirectX, κάτι που, προφανώς, έχει ως συνέπεια μειωμένες επιδόσεις σε μη 3dfx συστήματα. Για καλό και για κακό, ενεργοποιήστε το Frame Rate και στείλτε μου τα αποτελέσματα, μαζί με τη σύνθεση του μηχανήματός σας, για να δούμε τι ακριβώς συμβαίνει.

Παιχνίδια μπορείτε να κατεβάσετε (καλώς εχόντων των πραγμάτων) από το www.emusanet.com. Κάθε ROM είναι, κατά μέσο όρο, 3MB. Εχετε υπόψη σας ότι το πρόγραμμα υποστηρίζει συμπιεσμένα αρχεία, γεγονός που εξοικονομεί κάμποσο χώρο στο δίσκο. Ωστόσο, ο αριθμός των υποστηριζόμενων παιχνιδιών είναι αρκετά μικρός, οπότε, προτού αρχίσετε το ψάξιμο/κατέβασμα, ρίξτε και μια ματιά στην παρακάτω λίστα, που βασίζεται σε δικά μου πειράματα αλλά και σε αντίστοιχες λίστες συμβατότητας που βρήκα στο Διαδίκτυο.

Κατεβάστε άφοβα τα: Kolibri (το οποίο, μάλιστα, δεν είναι και τόσο αργό), Primal Rage, Star Trek Starfleet Academy, Tempo (καρτουνίστικο platform που θυμίζει τον Sonic), Mortal Kombat 2 και Blackthorne (παιχνίδι action της Blizzard, αξίζει να το δείτε, αν και ο χειρισμός είναι λίγο περίεργος).

Κατεβάστε σε δεύτερη φάση τα επόμενα: (Αν και παρουσιάζουν προβλήματα στην τρέχουσα έκδοση, είναι σίγουρο ότι στο μέλλον θα τρέχουν): Spider Man, T-MEK (δείχνει την εισαγωγή και μετά βγάζει μήνυμα σφάλματος), FIFA 96 (κολλάει μόλις τελειώσετε με τις ρυθμίσεις και πατήσετε "Play"), Brutal Unleashed (χαριτωμένο παιχνίδι με ήρωες ζώα σε μορφή καρτούν, κολλάει όμως στην οθόνη επιλογής χαρακτήρα), NBA Jam TE (βγάζει "παράσιτα" λίγο πριν από την είσοδό σας στο παρκέ), Shadow Squadron, Doom, 36 Holes, WWF Wrestlemania.

Από εκεί και πέρα το χάος. Πάντως, αν βρείτε κάποιο άλλο παιχνίδι που να τρέχει, εδώ είμαστε.

Τα γραφικά αποδίδονται τέλεια στα παιχνίδια της πρώτης κατηγορίας, όμως ο ήχος παρουσιάζει αρκετά προβλήματα. Προσωπικά, τον είχα απενεργοποιημένο στο μεγαλύτερο μέρος της δοκιμής. Σας συνιστώ να κάνετε το ίδιο, αν δεν έχετε πανίσχυρο σύστημα και επιθυμείτε λίγο καλύτερες επιδόσεις στον τομέα της ταχύτητας.

Τα πλήκτρα που χρησιμοποιεί το GENSX είναι τα Z, X, C για τα αντίστοιχα A, B, C της κονσόλας, ενώ το Enter παίζει το ρόλο του Start. Ετσι, δημιουργούνται δύο προβλήματα: πρώτον, δεν υπάρχει περιθώριο να επαναπροσδιορίσετε τα πλήκτρα και, δεύτερον, τα κουμπιά του MD32x ήταν έξι και όχι τρία... Πάντως, ο δημι-





Το Blackthorne της Blizzard παραμένει ένα αξιόλογο παιχνίδι, παρά τον περίεργο χειρισμό.

ΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΝΕΑ

Η πρώτη είδηση είναι σίγουρο πως θα ενθουσιάσει τους λάτρεις των Arcades. Αναμένεται με μεγάλη αγωνία η κυκλοφορία ενός καινούριου emulator, του Virtua, που θα εξομοιώνει το Model 2 της Sega, γεγονός που σημαίνει πως τίτλοι "δυναμίτες" όπως Manx TT Superbike, Daytona USA και Virtua Cop περιμένουν τη σειρά τους για να παρελάσουν στις οθόνες των υπολογιστών μας!

Τελικά, το σίριαλ γύρω από τον emulator για Dreamcast έχει πάρει μυθικές διαστάσεις, μια και εδώ και μερικούς μήνες κινείται μεταξύ φαντασίας και πραγματικότητας... Το Emucamp, ύστερα από λεπτομερή εξέταση των screenshots, απεφάνθη πως το όλο project δεν ήταν παρά μια καλοστημένη απάτη. Ονειρο ήταν και πάει. 'Η μήπως όχι;

Η σελίδα του UltraHLE, που είχε εξαφανισθεί τελείως πριν από μερικές εβδομάδες, επανήλθε. Βέβαια, δεν δείχνει τίποτα παραπάνω από μια άσπρη οθόνη με ένα μήνυμα του στυλ "I'll be back", όμως κάτι είναι κι αυτό. Προς το παρόν, ο Reality Man δείχνει απασχολημένος με το Jagulator, έναν (και, απ' όσο ξέρω, μοναδικό) εξομοιωτή για το Atari Jaguar. Πρόσφατα, μάλιστα, τα πρώτα screenshots είδαν το φως της δημοσιότητας.

Γίνεται μία ψηφοφορία στο Emucamp για τους "καλύτερους emulators όλων των εποχών". Μπορείτε, αν θέλετε, να περάσετε από τη διεύθυνση www.emucamp.com και να ψηφίσετε.

Καινούρια beta έκδοση του MAME (0.37b8). Μερικά από τα παιχνίδια που προστίθενται είναι τα: Bomberman, Bomberman World, Blaze On, Pushman... Νομίζω ότι προλάβαμε να την κατεβάσουμε προτού "κλείσει" το CD του τρέχοντος τεύχους, οπότε μπορείτε να τη δείτε και να την αξιολογήσετε.





Το Star Trek Starfleet Academy αυτοπροσδιορίζεται ως "προσομοιωτής της δράσης στη γέφυρα του Enterprise".

ουργός υπόσχεται να "τακτοποιήσει" αυτές τις ατέλειες σε επόμενη έκδοση.

RETRO GAMING

Το Retro Gaming είναι στην ουσία μία προσπάθεια αντίστασης στην καταναλωτική μανία που οι εταιρείες προσπαθούν να εμφυσήσουν στο σύγχρονο gamer. Ειδικά στην κατηγορία των adventures, υπάρχουν πάρα πολλά παλιά και αξιόλογα παιχνίδια που δεν έχουμε παίξει ποτέ και είναι πολύ καλύτερα (τηρουμένων, βέβαια, των αναλογιών) από τα περισσότερα καινούρια. Δεν διαθέτουν, βέβαια, τα εντυπωσιακά ειδικά εφέ των σημερινών παραγωγών, υπερτερούν όμως ξεκάθαρα τόσο σε διάρκεια όσο και σε ποιότητα και πρωτοτυπία γρίφων. Σκοπός του Retro Gaming είναι να σας πείσει ότι, τελικά, δεν χρειάζεται να αγοράζουμε περισσότερα από 1-2 παιχνίδια το μήνα και να λειτουργήσει ως ένας "οδηγός", ο οποίος θα υποδεικνύει ορισμένες κλασικές παραγωγές, που αξίζουν της προσοχής σας. Θα ήταν καλό, επίσης, να προτιμηθούν σχετικά άγνωστα παιχνίδια από μικρές και ανεξάρτητες εταιρείες. Δεν έχει κανένα νόημα, για παράδειγμα, να κάνουμε αφιέρωμα στο Monkey Island, που το ξέρει όλος ο κόσμος. Στον κανόνα, βέβαια, υπάρχουν εξαιρέσεις ανάλογα με την περίπτωση, απλώς εδώ χαράζουμε τον κύριο άξονα πάνω στον οποίο θα κινηθούμε.

Το μικρό αφιέρωμα στο Rise of the Dragon ήταν μόνο η αρχή. Στα προσεχή τεύχη θα παρουσιαστούν κι άλλα παλιά και αγαπημένα παιχνίδια. Αν θέλετε, μπορείτε και εσείς να συνδράμετε την προσπάθειά μας αυτή, στέλνοντας τις δικές σας προτιμήσεις και τα σχόλιά σας για τα παιχνίδια που θα θέλατε να δείτε μέσα από το πλαίσιο αυτό. Φυσικά, μπορείτε να στέλνετε και μικρά κείμενα (2K το πολύ), τα οποία, αν μας αρέσουν, θα δημοσιεύσουμε. Εχετε υπόψη σας, πάντως, ότι, για να παρουσιαστεί κάποιο παιχνίδι από το "Retro Gaming", πρέπει να τηρούνται οι εξής προϋποθέσεις: Πρώτον, να έχει κυκλοφορήσει πριν από το 1994 και, δεύτερον, να υπάρχει διαθέσιμο για downloading κάπου στο Δίκτυο.

Ο ΚΥΚΛΟΣ ΤΩΝ ΧΑΜΕΝΩΝ ΜΗΝΥΜΑΤΩΝ

Τον τελευταίο καιρό μαζεύτηκαν στο ηλεκτρονικό μου γραμματοκιβώτιο πάρα πολλά μηνύματα. Δυστυχώς, από τον Ιούνιο μέχρι τον Σεπτέμβριο σπάνια συνδεόμουν στο Δίκτυο και είχα ελάχιστο ελεύθερο χρόνο, με αποτέλεσμα αρκετά e-mails να μείνουν αναπάντητα. Εχω στήσει μία γιγαντιαία επιχείρηση "σκούπα", φοβάμαι όμως ότι, παρ' όλα αυτά, κάποιοι θα μείνουν ακάλυπτοι (και όχι ευκάλυπτοι!). Παρακαλώ, λοιπόν, όσους δεν έχουν πάρει απάντηση μέχρι τώρα να ξαναστείλουν τα αρχικά μηνύματα. Ζητώ συγγνώμη για τη μεγάλη καθυστέρηση, ειδικά από τον φίλο Deadite, που μπήκε στον κόπο να μου στείλει ένα δυσεύρετο (και πολύ καλό) Front end για τον Callus και μέχρι στιγμής δεν έχει αποσπάσει ούτε μια εύφημο μνεία...

ROMs ...ΥΠΟ ΔΙΩΓΜΟΝ!

Κλείνουμε το σημερινό άρθρο με μία είδηση που έμεινε έξω την προηγούμενη φορά, μαζί με τα υπόλοιπα τελευταία νέα, είναι όμως ιδιαίτερα σημαντική, αφού αφορά όλους εσάς τους αδηφάγους ROM hunters του Διαδικτύου: Πρόσφατα, έκαναν την εμφάνισή τους τα πρώτα ROMs (σε ISO μορφή) για Dreamcast και PSX! Ηδη έχει αρχίσει ο κλεφτοπόλεμος από τη Sega και τη Nintendo, που ζητούν (ευγενέστατα, είναι αλήθεια) το κλείσιμο των sites που περιέχουν τέτοιου είδους αρχεία. Προσωπικά, έχω αρχίσει να ανησυχώ, γιατί μου φαίνεται πως το πρωταπριλιάτικο αστείο μου προάγεται σιγά σιγά από φάρσα σε... προφητεία. Μένει τώρα να δούμε ποιος θα κάνει τον εξορκιστή. Ο Καφούρος μήπως; PC



Μέχρι εδώ όλα κυλούν ομαλά στο T-MEK, αλλά στη συνέχεια κολλάει...

ΤΑ CARD GAMES... ΟΡΓΑΝΩΝΟΝΤΑΙ!

Νέα τουρνουά με μεγάλο ενδιαφέρον

Στις 15 Οκτωβρίου διοργανώθηκε στην Ελλάδα από την Κάισσα το Pro Tour Qualifier για το Λος Αντζελες. Τι ήταν αυτό; Ούτε εμείς ξέραμε, αλλά μια και ακουγόταν σημαντικό, το ψάξαμε λίγο παραπέρα!

Του Μίλτου Κύρκου

Τα Pro Tours είναι ένας θεσμός που αφορά στο παιχνίδι με συλλεκτικές κάρτες Magic: The Gathering. Οπως ξέρετε, το Magic προσφέρει στους παίκτες του ένα ολοκληρωμένο σύστημα οργανωμένου παιχνιδιού, που ξεκινάει από την "Αρένα", το καθημερινό, χωρίς πολλές απαιτήσεις παιχνίδι που διεξάγεται στα καταστήματα, περνάει από τα επίσημα τουρνουά που διεξάγονται με την έγκριση και επίβλεψη των Wizards, από τα τοπικά και παγκόσμια πρωταθλήματα και φτάνει, για τους επαγγελματίες παίκτες, τους "Professionals", στα Pro Tours που διεξάγονται με μεγάλα χρηματικά έπαθλα και αυστηρότατη οργάνωση. Για να συμμετάσχει κάποιος στα Pro Tours περνάει από μία διαδικασία επιλογής συνήθως νικώντας σε ένα ειδικό τουρνουά που διοργανώνει ο distributor του Magic σε κάθε χώρα.

Στην Ελλάδα το τουρνουά έγινε στο ξενοδοχείο "President" και έπειτα από σκληρό ανταγωνισμό νικητής αναδείχτηκε ο Δημήτρης Κοψιδάς, ο οποίος θα εκπροσωπήσει τη χώρα μας στο Λος Αντζελες όπου θα διεξαχθεί το Pro Tour. Τα εισιτήρια για το ταξίδι τον πρόσφεραν οι διοργανωτές.

Το επόμενο Pro Tour Qualifier είναι για το μακρινό Τόκιο και θα διεξαχθεί στο πλαίσιο του ετήσιου Games Fair της Κάισσα, που φέτος θα γίνει στο "Holliday Inn", στην οδό Μιχαλακοπούλου. Εχετε όλο τον καιρό να ετοιμαστείτε για να διεκδικήσετε τη δόξα της πρόκρισης και τα εισιτήρια για τη χώρα του Ανατέλλοντος Ηλίου!

Μια και ο λόγος για το οργανωμένο παιχνίδι του Magic, σημειώνουμε πως στην Κάισσα Αμαρουσίου (τηλ.: 6141675) διεξάγεται κάθε Πέμπτη το "Friday Night Magic", ένα σύστημα από εβδομαδιαία τουρνουά με μικρές απαιτήσεις και έξυπνα δώρα. Επίσης, σας πληροφορούμε ότι ολοκληρώθηκαν τα τουρνουά που έγιναν στα expert retailer stores, τα καταστήματα που ειδικεύονται στο Magic, και αφορούσαν στο νέο σετ καρτών, το Invasion. Στα καταστήματα Κάισσα του Αμαρουσίου, του Πειραιά και του Παγκρατίου οι παίκτες γνώρισαν το νέο σετ και προμηθεύτηκάν και μία συλλεκτική, σπάνια κάρτα ημέρας πρώτης κυκλοφορίας. Αυτά είναι μέρος των pre-release tournaments, που διεξάγονται τη μία Κυριακή σε όλες τις πόλεις που υπάρχουν καταστήματα παιχνιδιών στρατηγικής και φαντασίας και τη δεύτερη Κυριακή σε όλα τα expert retailer stores, πάντα με πλούσια δώρα και μοναδικές κάρτες. Μέσω αυτών των τουρνουά οι παίκτες έρχονται σε επαφή με τα νέα σετ Magic πριν ακόμα να κυκλοφορήσουν στο εμπόριο.

Στο χώρο του παιχνιδιού με συλλεκτικές κάρτες Pokemon, ο Οκτώβριος έκλεισε με ένα σπάνιο τουρνουά. Η Κάισσα, σε συνεργασία με τους Wizards of the Coast, διοργάνωσε μέσα σε μία ημέρα όχι ένα αλλά τρία παράλληλα πρωταθλήματα, δίνοντας την ευκαιρία σε όλες τις ηλικίες που ασχολούνται με το Pokemon να διασταυρώσουν τα ξίφη τους και να κερδίσουν ένα ταξίδι στη Νέα Υόρκη! Πραγματικά, με την ευκαιρία της διοργάνωσης του TST Pokemon στη Νέα Υόρκη, τρεις Ελληνες κέρδισαν από ένα ταξίδι με όλα τα έξοδα πληρωμένα!

Τα πρωταθλήματα ήταν χωρισμένα ηλικιακά, δηλαδή έγινε ένα για παίκτες μέχρι 9 χρονών, ένα για παίκτες μέχρι 14 και ένα για μεγαλύτερους παίκτες. Νικητές αναδείχθηκαν στις μικρότερες κατηγορίες οι αδελφοί Θεοδώρου και στους μεγαλύτερους ο Κώστας Σφεν-





δουράκης (τα δύο παιδιά του έπαιζαν στις άλλες κατηγορίες!). Ηταν μία πολύ ενδιαφέρουσα εκδήλωση η οποία, παρά τα μεγάλα βραβεία που ενέτειναν τον ανταγωνισμό, κρατήθηκε σε πολύ όμορφα αθλητικά πλαίσια.

Παραμένοντας στο Pokemon, σημειώνουμε ότι ξεκινάει από τις 4 Νοεμβρίου το Pokemon League, το οργανωμένο παιχνίδι των παικτών Pokemon σε πολλά μεγάλα καταστήματα παιχνιδιών, αλλά φυσικά και στα εξειδικευμένα καταστήματα στρατηγικής και φαντασίας. Στα καταστήματα Κάισσα, λοιπόν, αλλά και στα Jumbo (Χολαργός, Βάρη, Σείριος, Θεσ/νίκη, Πάτρα, Καλαμάτα, Ηράκλειο Κρήτης), στα καταστήματα Μουστάκα (Εθνική οδός, Λ. Κύμης, Περιστέρι), στα Toys Academy (Κυψέλη, Καλλιθέα), στα Κούκου (Αριστοτέλους Θεσ/νίκης, Λάρισας) και σε μερικούς ακόμη χώρους όλοι οι παίκτες του Pokemon, αλλά και όσοι δεν γνωρίζουν τίποτε για το παιχνίδι αλλά έχουν συλλεκτικές κάρτες, μπορούν να πάνε και να διασκεδάσουν. Εκεί, εξειδικευμένοι υπάλληλοι θα τους μάθουν τους κανόνες, θα τους οργανώσουν το παιχνίδι και θα τους δείξουν πώς θα κερδίσουν μοναδικές συλλεκτικές κάρτες (αυτήν την περίοδο έναν μοναδικό Pikatsu διαφορετικό από τα άλλα) και μεταλλικά εμβλήματα εκπαιδευτών. Η πρώτη περίοδος του Pokemon League θα κρατήσει έξι εβδομάδες και θα διεξάγεται σε κάθε κατάστημα σταθερά τις ώρες και ημέρες που αυτό καθορίζει. Για περισσότερες πληροφορίες για τα ωράρια του League, αλλά και για ό,τι άλλο χρειάζεστε, στην ανοιχτή γραμμή Pokemon της Κάισσα, στο τηλέφωνο 6929165 από τις 12:00 μέχρι τις 7:00 κάθε μέρα εκτός Σαββάτου και Κυριακής.

GAMES FAIR

Στις 9-10 Δεκεμβρίου οργανώνεται στο ξενοδοχείο "Holliday Inn", πίσω από το "Χίλτον", το ετήσιο Games Fair της Κάισσα, η μεγαλύτερη εκδήλωση στο χώρο των παιχνιδιών στρατηγικής και φαντασίας στην Ελλάδα. Σε έναν χώρο σχεδόν διπλάσιο από ό,τι ήταν τα άλλα χρόνια, οι gamers θα έχουν την ευκαιρία να συμμετάσχουν σε πολλές εκδηλώσεις, με κορυφαίες το μεγάλο τουρνουά D&D των 40 ομάδων, το Τόκιο Pro Tour Qualifier του Magic: The Gathering, τα τελικά της Αρένα D&D που διεξάγεται σε όλα τα καταστήματα Κάισσα και το τουρνουά ομάδων του Magic. Φυσικά, θα παιχθούν όλα τα παιχνίδια ρόλων [D&D, Middle Earth, Vampire, Ζωντανά Επη (το πρώτο ελληνικό παιχνίδι ρόλων του Θωμά Μαστακούρη)], παιχνίδια με συλλεκτικές κάρτες (Magic, Legends of the 5 Rings), παιχνίδια με μεταλλικές μινιατούρες (Warhammer, Warmaster, Chronopia), ένα τουρνουά Diablo σε επιτραπέζιο σύστημα Role Playing (!) κ.λπ. Οι διοργανωτές μάς είπαν ότι μια και ο φετινός μεγαλύτερος χώρος το επιτρέπει, θα διοργανωθούν και διαφορετικά events (όπως Live Action Role Playing) για να προσφέρουν το καθετί στους επισκέπτες του Games Fair. Στο τεύχος Δεκεμβρίου του "PC Master" θα έχουμε το αναλυτικό πρόγραμμα, αλλά για να είστε σίγουροι πως θα βρείτε θέση όπου θέλετε, κάνετε και ένα τηλέφωνο στο 6929165 (ανοιχτή γραμμή Κάισσα) μετά τις 15 Νοεμβρίου!

DUNGEONS & DRAGONS

Για τους φίλους των παιχνιδιών ρόλων ο Οκτώβριος ήταν ο μήνας που ολοκληρώθηκε η έκδοση του Dungeons & Dragons, με την κυκλοφορία του Dungeon Master's Guide και του Monster Manual. Το DMG αποτελεί το βιβλίο - ακρογωνιαίο λίθο του παιχνιδιού, μια και προσφέρει στον Dungeon Master όλες τις πληροφορίες που χρειάζεται για να τρέξει τις περιπέτειες με τους νέους κανόνες, ενώ αναπτύσσει ακόμη περισσότερο τους χαρακτήρες με τα νέα συστήματα διαφοροποίησης που τους προσφέρει. Τώρα, ακόμη πιο πολύ, το Dungeons & Dragons ξεφεύγει από τα στατικά πρότυπα της δεύτερης έκδοσής του και επιτρέπει στους παίκτες να συμβάλουν στη διαμόρφωση "προσωπικών" χαρακτήρων και όχι κλώνων κάποιων άλλων.

Το Monster Manual, με την εκπληκτική εικονογράφηση, αντικαθιστά επάξια τα παλιά πλάσματα με νέες εκδοχές τους και προσφέρει στον DM την ευχέρεια να αναπτύξει ακόμα και τα ίδια τα τέρατα! Τώρα πια ένας δράκος μπορεί να πάρει μία ομάδα πανίσχυρων ηρώων υψηλών επιπέδων και να την αφανίσει μέσα σε λίγα λεπτά. Αυτό δεν σημαίνει ότι οι παίκτες είναι ανίσχυροι, απλώς η ισορροπία του παιχνιδιού έχει βελτιωθεί και οι παίκτες πρέπει να σκέφτονται και λίγο (ή πολύ!) προτού ορμήσουν με τα σπαθιά γυμνά ενάντια στους αντιπάλους τους.

Στο Games Fair της Κάισσα θα υπάρχουν, πέραν του τουρνουά των 40 ομάδων, και αρκετά τραπέζια για όσους θέλουν να γνωρίσουν την τρίτη έκδοση του D&D αλλά και για όσους δεν έχουν ξαναπαίξει παιχνίδι ρόλων και θέλουν να πάρουν μία γεύση από περιπέτεια και δράση. Γι' αυτούς, όπως πάντα, η είσοδος είναι δωρεάν.

BATTLE OF NABOO

Μία νέα εποχή για το Young Jedi

Το νέο expansion του παιχνιδιού Young Jedi, το Battle of Naboo, κυκλοφορεί ήδη στην Ελλάδα, αλλάζοντας πολλά από όσα γνωρίζαμε έως τώρα για το εν λόγω παιχνίδι. Με 140 νέες κάρτες, 18 νέες foiled κάρτες, καινούριους κανόνες και τοποθεσίες αλλά και ένα νέο είδος κάρτας, το Battle of Naboo έρχεται να δώσει μία νέα τροπή στο παιχνίδι.

Του Αντώνη Γαλάτη



Το Battle of Naboo ζωντανεύει όλη την αγωνία της τελευταίας πράξης της ταινίας "Star Wars Episode 1: The Phantom Menace to Life" και σου δίνει την ευκαιρία να καθορίσεις την εξέλιξη της πλοκής. Η Βασίλισσα Amidala και οι απελευθερωτικές δυνάμεις της περικυκλώνουν το Theed Palace, που κρατείται από τους Neimodian, ενώ ο στρατός των Gungan φτάνει στα εδάφη του Naboo σε μία αποστολή αυτοκτονίας προκειμένου να σταματήσει την επέλαση των Droids του Trade Federation. Το σκηνικό συμπληρώνεται άψογα από τους νέους κανόνες που προσφέρονται για νέες στρατηγικές. Χαρακτηριστικό παράδειγμα των αλλαγών αποτελούν οι effect cards και οι νέες δυνάμεις.



Οι effect cards είναι κάρτες με διαρκή αποτελέσματα, η χρησιμοποίηση των οποίων προϋποθέτει τη θυσία των battle cards. Πόσες, λοιπόν, battle cards μπορεί να θυσιάσει κάποιος για να έχει τα διαρκή αποτελέσματα των effect cards; Εδώ αποδεικνύεται η στρατηγική σκέψη κάθε παίκτη! Το Battle of Naboo επικεντρώνεται στον πράσινο πλανήτη, που είναι και η οικία της Βασίλισσας Amidala, τη στιγμή που τα Battle Droids της Σκοτεινής πλευράς επιτίθενται στον πλανήτη για να επιτύχουν την ολοκληρωτική καταστροφή του. Ενάντια των σκοτεινών αυτών Battle Droids το Trade Federation στέλνει τα νέα πολεμικά Droids του για να δοκιμάσουν τις ικανότητές τους στη μάχη. Θα καταφέρουν οι δυνάμεις του Trade Federation να επικρατήσουν ή το σκότος θα καλύψει τον πλανήτη; Αυτό εξαρτάται από εσένα!

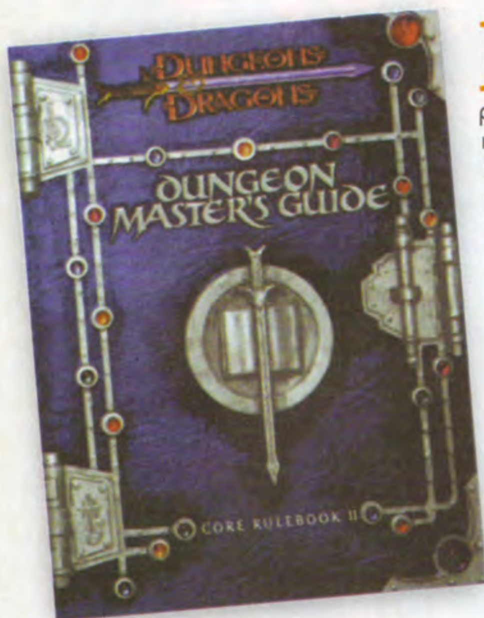
Μία από τις νέες μυθικές δυνάμεις που εισάγονται με τους καινούριους κανόνες είναι η Jedi Force Push ή η Sith Force Push για τη Φωτεινή και τη Σκοτεινή πλευρά αντίστοιχα. Η βασική φιλοσοφία της νέας αυτής δύναμης, που αλλάζει τη ροή του παιχνιδιού, είναι ότι χρησιμοποιείς τη δύναμη του όπλου σου προκειμένου να αχρηστεύσεις για το υπόλοιπο της μάχης το όπλο του αντιπάλου σου, όποιο κι αν είναι αυτό. Με αυτό τον τρόπο χαρακτήρες όπως οι Darth Maul και Qui-Gon μπορούν να σταθούν σε μία μάχη, ακόμα και αν βρεθούν άοπλοι.



FANTASY GAMES FAIR - ΧΕΙΜΩΝΑΣ 2000!

Η εταιρεία FANTASY SHOP διοργανώνει στις 25 και 26 Νοεμβρίου στο ξενοδοχείο "Αμαλία" (Αμαλίας 10, Πλατεία Συντάγματος) το 3ο Games Fair για όλους τους λάτρεις των παιχνιδιών στρατηγικής, φαντασίας και ρόλων. Από τις 10:00 το πρωί έως τις 10:00 το βράδυ, έμπειροι αλλά και αρχάριοι παίκτες μπορούν να ασχοληθούν με το αγαπημένο παιχνίδι τους και να γνωρίσουν τη νέα, μεγάλη ποικιλία προϊόντων μας. Στη διάρκεια του διημέρου θα πραγματοποιηθούν επιδείξεις πολλών παιχνιδιών αλλά και πολλά τουρνουά Role Playing Games, card games, miniature war games, καθώς και πολλές εκπλήξεις. Το χειμωνιάτικο γεγονός που δεν πρέπει με τίποτα να χάσετε!

DUNGEONS & DRAGONS 3rd EDITION - DUNGEON MASTER'S GUIDE



Πολυτελής έκδοση 224 σελίδων, απαραίτητο εργαλείο για κάθε Dungeon Master. Είναι το δεύτερο από τα βασικά βιβλία κανόνων της 3ης έκδοσης του D&D, και μαζί με το Player's HB και το επερχόμενο Monster Manual συνθέτουν την τριάδα των Core Rules του παιχνιδιού.

Βιβλίο κανόνων της TSR για το D&D 3rd edition/Διάθεση ΚΑΪΣΣΑ/ Τιμή 7.600 δρχ.

DUNGEON MASTER SCREEN - D&D 3rd EDITION



Περιέχει συγκεντρωμένους τους κυριότερους πίνακες και διαγράμματα της 3ης έκδοσης του Dungeons & Dragons, μάλιστα δοσμένους με μία μορφή ιδιαίτερα εύχρηστη. Διαθέτει ακόμα εξαγωνισμένες σελίδες, που μπορούν να χρησιμοποιηθούν από όσους θέλουν μάχες με φιγούρες στο Dungeons & Dragons. Είναι απαραίτητο συμπλήρωμα για όποιον έχει ήδη αγοράσει το Dungeon Master's Guide.

Βασικό προϊόν της TSR για το D&D 3rd edition/Διάθεση ΚΑΪΣΣΑ/ Τιμή 3.800 δρχ.

LESSER OF TWO EVILS - LEGEND OF THE FIVE RINGS RPG

Είναι το δεύτερο κεφάλαιο της σειράς των περιπετειών που διαδραματίζονται στα Shadowlands. Καθεμία από τις περιπέτειες αυτές ζητά από τους παίκτες να πολεμήσουν ενάντια στις δυνάμεις του Fu Leng. Στο Lesser of Two Evils οι παίκτες καλούνται να ξεσκεπάσουν το μυστικό που στοιχειώνει τα Plains of Foul Tears, καθώς και τους Grabs που ζουν εκεί.



Η περιπέτεια είναι σχεδιασμένη για 6 χαρακτήρες μεσαίου επιπέδου (ranks 2-3), έχει πολλά στοιχεία ίντριγκας και μπορεί να παιχθεί αυτόνομα αλλά και ως μέρος ενός εξελισσόμενου campaign.

Περιπέτεια της AEG για το Legend of the Five Rings RPG/ Διάθεση ΚΑΪΣΣΑ/Τιμή 4.000 δρχ.

RILASCIARE - 7th SEA RPG

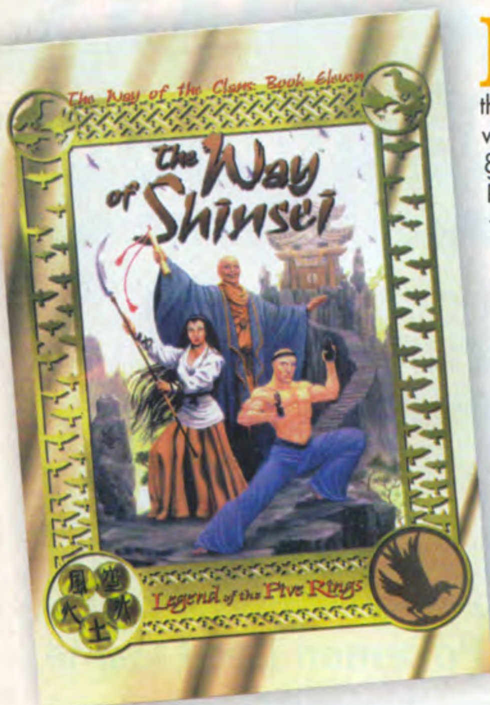


Είναι το δεύτερο βιβλίο της σειράς Secret Societies of Theah και στις σελίδες του θα βρείτε:

- Λεπτομερή αναφορά στην ιστορία μίας από τις πιο μυστήριες οργανώσεις του Theah, η οποία δρα στους δρόμους της Παλιάς Αυτοκρατορίας αλλά και στις σκοτεινότερες γωνιές του σύγχρονου Theah.
- Πληροφορίες για τις φατρίες των Free Thinkers (scholars, witch hunters και bomb throwers), καθώς και το μυστικιστικό τρόπο επικοινωνίας τους.
- Εκτενείς κανόνες για τη δημιουργία ηρώων Rilasciare μαζί με τα πλεονεκτήματά τους, καθώς και αναφορά στη θρυλική σχολή μαγείας Zersforung.

Accessory της AEG για το 7th Sea RPG/Διάθεση ΚΑΪΣΣΑ/ Τιμή 8.000 δρχ.

THE WAY OF SHINSEI - LEGEND OF THE FIVE RINGS RPG



Είναι το ενδέκατο βιβλίο της σειράς Way of the Clans και ταυτόχρονα η εμφάνιση της τάξης των monks στο Rokugan. Στις σελίδες του θα βρείτε:

- Νέους κανόνες για χαρακτήρες monks, νέα τάγματα, δοξασίες, καθώς και πραγματεία πάνω στο πώς μπορεί να ενταχθεί ένας χαρακτήρας monk σε κάθε campaign με samurai.
- Πληροφορίες για την άνοδο του Shinseism στην Αυτοκρατορία του Σμαραγδιού και ακόμα μία ματιά στην ιστορία του Rokugan.
- Νέες ειδικότητες, τεχνικές, πλεονεκτήματα αλλά και μειονεκτήματα της νέας τάξης.

Accessory της AEG για το Legend of the Five Rings RPG/Διάθεση ΚΑΪΣΣΑ/Τιμή 8.000 δρχ.

WARHAMMER FANTASY BATTLES - 6th EDITION



Γνωρίστε τώρα την καινούρια έκδοση του διασημότερου στον κόσμο παιχνιδιού με φιγούρες και ελέγξτε στρατιές πανίσχυρων πολεμιστών, δίνοντας την υπέρτατη μάχη για κυριαρχία σε έναν κόσμο σκληρό και σκοτεινό. Το παιχνίδι διατίθεται σε δύο μορφές:

- Κουτί με τους πλήρεις κανόνες και στρατούς πλαστικών φιγούρων Empire και Orcs. Τιμή 37.000 δρχ.
- Βιβλίο με σκληρό εξώφυλλο που περιέχει τους πλήρεις κανόνες. Τιμή βιβλίου 18.500 δρχ.

Tabletop Games της Games Workshop/Διάθεση ΚΑΪΣΣΑ

X-MEN - TRADING CARD GAME



Στον συνεχώς εξελισσόμενο και χαοτικό κόσμο του X-Men Trading Card game, ένα πράγμα είναι βέβαιο: έχετε τον έλεγχο της δράσης.

Αγοράζοντας το κουτί του X-Men Trading Card Game γίνεστε αυτός που θα ελευθερώσει τις δυνάμεις των X-Men αλλά και αυτές των εχθρών τους.

Το X-Men - Trading Card Game διατίθεται σε Starter Sets των δύο πακέτων και boosters με 11 τυχαίες κάρτες.

Διάθεση ΚΑΪΣΣΑ/Τιμή Starter Set 6.000 δρχ. και booster 1.200 δρχ.

DISKWARS - LEGIONS

Πλήρες παιχνίδι που απευθύνεται τόσο στους αρχάριους όσο και τους έμπειρους παίκτες του Diskwars. Κυκλοφορούν τέσσερις διαφορετικές εκδόσεις του, η καθεμία από τις οποίες περιέχει και από έναν διαφορετικό συνδυασμό στρατών:



- Last stand at Dunwarr (Dwarves + Orcs)
- Dark Wings Over Nochaim (Mahkim + Dragonkin)
- Nightmare in Nharwwod (Elves + Undead)
- Massacre at Godstone Keep (Knights + Uthuk)

Εισαγωγικά κουτιά του Diskwars/ Εταιρεία Fantasy Flight/ Διάθεση ΚΑΪΣΣΑ/Τιμή κάθε κουτιού 13.000δρχ.

ROCKET ARENA

Ενταση, δράση και... ρουκέτες!

Το Rocket Arena είναι ένα Modification του Quake III: Arena, το οποίο παίζεται αποκλειστικά στο Internet, όπως τα περισσότερα Mods δηλαδή. Μαζί με το Quake III Fortress, το Urban Terror και το Weapon Factory, είναι το πιο πετυχημένο Mod για Quake III: Arena! Η επιλογή μου για την παρουσίαση δεν είναι τυχαία, καθώς η παρουσία δύο ελληνικών servers που λειτουργούν αποκλειστικά για το Rocket Arena με ώθησε σε αυτή. Εάν έχετε το Quake III και πρόσβαση στο Internet, μην παραλείψετε να το δοκιμάσετε!!!

Του Νίκου "DuMmWiaM" Κόντη
DuMmWiaM@hotmail.com

Εντεκα μήνες έχουν περάσει από τότε που κυκλοφόρησε το Quake III και ακόμα υπάρχει ατελείωτος κόσμος στους servers που το παίζει, μια και είναι κατεξοχήν on-line παιχνίδι. Η παγκόσμια κοινότητα του Quake είναι από τις πιο ενεργούς. Δημιουργούνται νέα μοντέλα (τα γνωστά Skins), πίστες για μάχες και, τέλος, το καλύτερο όλων, Modifications από οργανωμένες ομάδες παικτών. Ολα αυτά διατίθενται δωρεάν (μέσω διάφορων sites στο Internet) και η αντοχή του παιχνιδιού απογειώνεται στα ύψη. Πριν να ξεκινήσω αυτό το άρθρο, θα ήθελα να ευχαριστήσω την ελληνική Clan Quake, τους GQC, οι οποίοι με βοήθησαν (για screenshots και demos) ένα από τα βράδια που βρισκόμουν στον server και έπαιζα. Συγκεκριμένα, θα ήθελα να ευχαριστήσω τους Black&..., Kabal, Morfea, Mike-Man, Punfs, Serpent και last but not least τον SHF. Επειδή ο χώρος είναι εξαιρετικά περιορισμένος και θέλω να γράψω πάρα πολλά, ξεκινώ αμέσως την παρουσίαση με τα...



Οπως βλέπετε, έχουμε φτιάξει τρεις Teams, δύο ατόμων έκαστη!

ΠΡΩΤΑ ΒΗΜΑΤΑ

Το βασικότερο όλων είναι να έχετε εγκατεστημένη την έκδοση 1,17 του Quake III (και όχι την 1,25, γιατί δεν υποστηρίζει Modifications). Σε περίπτωση που δεν έχετε την εν λόγω έκδοση, μπορείτε να την κατεβάσετε από το site http://www.fileplanet.com/index.asp?section=258&file=43138. Το αρχείο είναι πολύ μικρό, οπότε δεν θα έχετε πρόβλημα! Εν συνεχεία, το επόμενο βήμα σας είναι να κάνετε install το Rocket Arena. Δυστυχώς, στο CD που συνοδεύει το περιοδικό δεν κατάφερα να βάλω το Rocket Arena (Βαγγέλη, θα σε φάω!). Στο CD του επόμενου τεύχους, όμως, θα το βρείτε. Για να κατεβάσετε το πρόγραμμα εγκατάστασης του Rocket Arena, πρέπει να επισκεφθείτε το site http://www.fileplanet.com/index.asp?section=970&file=473190. Είναι λίγο μεγάλο το αρχείο που πρέπει να κατεβάσετε και θα χρειαστεί Download Manager για να το πράξετε σε δόσεις. Αφού το κατεβάσετε (εκτός και αν αποφασίσετε να περιμένετε το επόμενο τεύχος, για να το βρείτε έτοιμο), κάνετε το install. Κατά την εγκατάσταση το πρόγραμμα μόνο του θα βρει σε ποιο directory του σκληρού σας έχετε το Quake III και εκεί θα κάνει την εγκατάσταση. Τόσο απλό είναι το installation του Rocket Arena, το οποίο μετά από αυτό θα έχει δημιουργήσει και ειδικό μενού μέσω του οποίου θα μπορείτε να το τρέχετε.

Προτού παρουσιάσω το παιχνίδι, θα ήθελα να σας πληροφορήσω ότι στο directory \extras\rocketarena του CD-ROM που θα συνοδεύει το επόμενο τεύχος θα βρείτε ένα zipped αρχείο το οποίο περιλαμβάνει δύο demos από Rocket Arena, στα οποία συμμετέχουν όλοι οι παίκτες που ευχαρίστησα στην εισαγωγή! Το πρώτο demo δεν έχει πολλή δράση, καθώς προσπαθώ να βγάλω μερικές screenshots από τους παίκτες αυτούς, ενώ στο δεύτερο χωρίζονται σε δύο ομάδες και... πέφτει το ξύλο της αρκούδας. Προκειμένου να απολαύσετε αυτά τα demos, πρέπει να κάνετε τις ακόλουθες κινήσεις: Τα demos πρέπει να τα βάλετε στο directory (του Rocket Arena) με το όνομα Demos - στην περίπτωση που αυτό δεν υπάρχει, θα πρέπει να το δημιουργήσετε εσείς. Το Rocket Arena, αφού εγκατασταθεί στο directory που έχετε το Quake III (αυτό γίνεται αυτόματα, όπως προείπαμε), δημιουργεί μέσα του ένα νέο directory, και το όνομα αυ-



Περιμένοντας τη σειρά μου για να παίξω, κάνω Spectate τον τρέχοντα αγώνα.



Ο κύριος Serpent σε πρώτο πλάνο.

τού Arena (αν υποθέσουμε ότι το Quake III το έχετε στο directory "D:\Games\Quake3", τότε τα περιεχόμενα του zipped αρχείου πρέπει να τα αποσυμπιέσετε στο directory "D:\Games\Quaker3\Arena\Demos"). Εάν τα έχετε κάνει όλα σωστά, τότε μπορείτε να τρέξετε το Rocket Arena, από το κεντρικό μενού να επιλέξετε Demos και από εκεί ποιο demo θέλετε να δείτε. Γενικότερα, στα demos, εάν πατήσετε οποιοδήποτε πλήκτρο, θα βγείτε από το τρέχον. Στο δεύτερο demo, όμως, κάποια στιγμή ανοίγει το In Game μενού του Rocket Arena. Οταν το δείτε αυτό, πατήστε μία φορά μόνο το πλήκτρο Escape, για να εξαφανιστεί και να απολαύσετε την υπόλοιπη μάχη! Ενα από τα καλύτερα demos που έχω στη συλλογή μου.

ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ ROCKET ARENA

Η νοοτροπία του Rocket Arena είναι να δημιουργήσει ακόμα πιο γρήγορες και δυνατές μάχες! Αυτό επιτυγχάνεται ως εξής: οι παίκτες που συμμετέχουν ξεκινάνε με όλα τα διαθέσιμα όπλα (εκτός του BFG, για το οποίο υπάρχει ειδική επιλογή για να το ενεργοποιήσετε), σε πίστες οι οποίες δεν έχουν ούτε ένα power up (δηλαδή δεν υπάρχει ούτε Health ούτε Armors ούτε Ammo ούτε Quad Damage και τα τοιαύτα). Οι παίκτες εμφανίζονται σε τυχαία σημεία της πίστας και γίνεται μία αντίστροφη μέτρηση πέντε δευτερολέπτων, όπου μπορούν να κινηθούν αλλά δεν μπορούν να χρησιμοποιήσουν τα όπλα τους! Μόλις τελειώσει η μικρή αυτή αντίστροφη μέτρηση, που σκοπό έχει να τοποθετηθούν οι παίκτες όσο το δυνατόν καλύτερα στην πίστα (σε σχέση με τον αντίπαλό τους), τότε ενεργοποιείται η χρήση των όπλων, καθώς ακούγεται το παράγγελμα "Fight!". Η ιδέα είναι πραγματικά πολύ απλή, αλλά η δράση είναι απίστευτη! Καινούρια πλήκτρα δεν θα χρειαστείτε, καθώς το παιχνίδι χρησιμοποιεί τα βασικά όπλα και τα κλασικά πλήκτρα κίνησης του Quake III. Ολες οι πίστες είναι σχεδιασμένες άψογα


SHF αριστερά, Serpent δεξιά. Σκεφτικοί λίγο πριν από τη μάχη!

και επιτρέπουν εφαρμογή στρατηγικής, ενώ η απουσία των Power Ups επικεντρώνει την προσοχή του παίκτη ΜΟΝΟ στο να ξεπαστρέψει τον αντίπαλο.

Πριν να προχωρήσω περαιτέρω, θέλω να διευκρινίσω πώς μπορείτε να μπείτε στους δύο ελληνικούς servers. Ο πρώτος ακούει στο όνομα Hellas GQC και έχει IP 143.233.249.50 και Port 27962. Ο δεύτερος ονομάζεται Hellas-Top Force Evolution και έχει IP 155.207.20.81 και Port 27960. Οι γραμμές αυτές γράφονται περίπου δέκα μέρες προτού κυκλοφορήσει το τεύχος οπότε, εάν αλλάξει κάτι ως τότε, ουδεμία ευθύνη φέρω! Την παρούσα στιγμή, λοιπόν, θα σας συνιστούσα να μπείτε στον πρώτο server (Hellas GQC), διότι είναι πιο αξιόπιστος και πιο Anti-Lag από τον δεύτερο, ο οποίος παρουσιάζει έντονα ανεξήγητα κολλήματα και, κατά συνέπεια, ποτέ δεν έχω δει ούτε ένα άτομο να παίζει σε αυτόν! Δυστυχώς, δεν μπόρεσα να έρθω σε επαφή με τους υπευθύνους για να βελτιώσουν την κατάσταση, οπότε δεν σας τον συνιστώ. Τώρα, ας αναλύσουμε τις οδούς που μπορείτε να ακολουθήσετε προκειμένου να μπείτε σε έναν server (στην προκειμένη περίπτωση, στον Hellas GQC).

Φορτώστε το Rocket Arena και επιλέξτε Multiplayer, από εκεί Specify και στα πεδία IP και Port συμπληρώστε τις τιμές που σας έδωσα (με τις τελείες που έχω βάλει). Ομως, υπάρχει και ένας ακόμα πιο εύκολος τρόπος: Κατεβάστε την κονσόλα πατώντας το πλήκτρο "~" και πληκτρολογήστε \Connect IP:PORT, δηλαδή στην προκειμένη περίπτωση θα πρέπει να γράψετε \Connect 143.233.249.50:27962 και έτσι θα μπείτε στον server! Οπως βλέπετε, τα πράγματα είναι πολύ απλά και δεν πιστεύω να αντιμετωπίσετε ιδιαίτερο πρόβλημα. Σε περίπτωση τώρα που θέλετε να δοκιμάσετε την τύχη σας σε ξένους servers για Rocket Arenas των οποίων το IP και το Port δεν τα γνωρίζετε, από το αρχικό μενού επιλέξτε Multiplayer και από εκεί κάνετε κλικ στον όχι και τόσο ευδιάκριτο σελιδοδείκτη "RA3". Φυσικά, θα πρέπει να είστε συνδεδεμένοι στο In-

QUAKE III ΑΛΛΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ

Προτού ξεκινήσω την αναφορά στις ελληνικές Clans (κάτι σαν Guilds είναι), θα αναφέρω μερικούς ελληνικούς servers στους οποίους μπορείτε να παίξετε Quake III Arena (το απλό εννοώ, δηλαδή δεν χρειάζεται να έχετε τίποτα άλλο πέραν του QIII στην έκδοση 1.17). Εχουμε και λέμε: server για Duels (1vs1) IP 195.242.129.126 Port: 27960, server για Team DeathMatch 143.233.249.40 Port:27961 και -στο τέλος άφησα το καλύτερο- ελληνικός server για Quake III, αλλά μόνο για Linux (εύγε στους δημιουργούς), IP:195.74.234.20 Port:27960. Πώς θα κάνετε Connect σε αυτούς το αναλύω στην παράγραφο "Πρώτα βήματα".
Τώρα πάμε στις ελληνικές Clans για Quake. Εχουμε και λέμε (με αλφαβητική σειρά): GQC (http://www.get.to/talisman), GOD (http://www.come.to/godquakeclan), PE (http://pureevil.dmclans.com) και, τέλος, SNOB (http://www.get.to/Snob). Τα περισσότερα άτομα που έχω γνωρίσει ανήκουν σε μία από αυτές τις Clans. Ελπίζω να μην ξέχασα καμία Clan (εάν παρέλειψα κάποια, παρακαλώ να μου στείλουν mail οι υπεύθυνοι)! Αξιόλογο site από ό,τι φαίνεται θα γίνει το http://www.Quake.gr, το οποίο ακόμα είναι υπό κατασκευή και μόνο από την εισαγωγή ενθουσιάστηκα. Ενα μεγάλο "μπράβο!" στα παιδιά που το δουλεύουν, τους Panic, Capamaru και aMusic.

ternet για να τα κάνετε όλα αυτά! Αφού κάνετε κλικ στο κουμπί αυτό, το μηχάνημα θα φαίνεται να κολλάει για λίγο, αλλά στην ουσία ψάχνει όλους τους διαθέσιμους servers που έχουν Quake III Rocket Arena, και τους ταξινομεί με φθίνουσα σειρά, βάσει του Ping που έχουν (όσο μικρότερο Ping τόσο καλύτερα). Αφού φορτώσει όλη η λίστα, θα δείτε και τους servers Hellas-GQC και Hellas-Top Force Evolution, πιθανότατα πρώτους στη λίστα, μια και είναι ελληνικοί και έχουν χαμηλότερο Ping από αντίστοιχους που βρίσκονται στο εξωτερικό!

Αφού μπείτε στον server που διαλέξατε (προτείνω για μία ακόμη και τελευταία φορά τον Hellas-GQC, λόγω της φοβερής απόδοσής του) και αφού φορτώσει το παιχνίδι τα απαραίτητα στοιχεία, θα βρεθείτε σε μία μεγάλη πίστα και ένα μενού θα εμφανιστεί. Πατώντας Escape, το μενού εξαφανίζεται και μπορείτε να κινηθείτε στην πίστα (δεν έχετε όπλα όμως).



Ωσπου να το κάνουμε αυτό εδώ, μαλώσαμε πεντακόσιες φορές. Το πρώτο demo που προσφέρω δείχνει τις προσπάθειες των ηρώων μας.

Αυτή η πίστα λέγεται World και από αυτήν μπορείτε να μεταφερθείτε στις διάφορες Αρένες που υπάρχουν. Πατώντας ξανά Escape, εμφανίζεται το μενού για πιο γρήγορη επιλογή πίστας. Πέραν του ονόματος της πίστας, βλέπετε πόσοι παίκτες είναι μέσα και τι είδος παιχνιδιού παίζεται. Τα βασικότερα είδη είναι δύο: Rocket Arena και Clan Arena. Το Clan Arena διαθέτει γιγάντιες πίστες - ό,τι πρέπει για μάχες μεταξύ πολλών ατόμων. Τα άτομα αυτά χωρίζονται σε δύο ομάδες, στους κόκκινους (Red) και στους μπλε (Blue). Το πιθανότερο είναι να βρείτε κόσμο σε μία από τις έτοιμες Rocket Arenas, οπότε κατευθείαν επισκεφθείτε την, κάνοντας διπλό κλικ.

Μπαίνοντας σε ένα Map, το πρώτο μέλημά σας είναι να κάνετε Double Click στο Create Team, προκειμένου να φτιάξετε την ομάδα σας και να αντιμετωπίσετε τον αντίπαλο όταν έρθει η σειρά σας. Ολα αυτά βέβαια προϋποθέτουν ότι υπάρχει τουλάχιστον ένα ακόμα άτομο στον ίδιο Map και μπορείτε να παίξετε, αλλιώς πρέπει να περιμένετε κάποιον να έρθει. Σημαντική είναι η επιλογή Propose New Setting, η οποία, όποτε την ανοίγετε, θα αναφέρει τις ρυθμίσεις της συγκεκριμένης πίστας: για παράδειγμα, ότι κάθε ομάδα αποτελείται από ένα παίκτη, δεν χάνετε Armor και Health από τα δικά σας πυρά, υπάρχει Falling Damage (ζημιά όταν προσγειώνεστε από υψηλά άλματα) και πολλές ακόμα ρυθμίσεις που είναι κατανοητές με την πρώτη ματιά. Αυτές μπορείτε να τις αλλάξετε και, κάνοντας κλικ στην επιλογή Propose, να προτείνετε τα Settings στους συμπαίκτες σας. Εκείνοι, ανοίγοντας το μενού (δηλαδή, πατώντας Escape), μπορούν από την επιλογή Vote Changes να επιλέξουν εάν αποδέχονται τις νέες ρυθμίσεις που θέσατε (Vote Yes) ή να τις απορρίψουν (Vote No). Σε περίπτωση που οι ψήφοι υπέρ είναι περισσότεροι, τότε οι αλλαγές από το αμέσως επόμενο ματς εφαρμόζονται! Σε αντίθετη περίπτωση, μένουν ως έχει. Δημοκρατικές διαδικασίες, αν μη τι άλλο.

Σε περίπτωση που επιλέξετε κάθε Team να αποτελείται από περισσότερα του ενός άτομα, θα μπορούν να μπουν σε αυτήν όσα άτομα έχουν επιλογή από τα Settings. Εάν μία ομάδα δεν είναι γεμάτη, τότε δίπλα στο όνομά της θα φαίνεται η επιλογή Open, οπότε δεν χρειάζεται να κάνετε κλικ στο Create Team, αλλά στην ομάδα που είναι άδεια. Το BFG έχετέ το πάντα Off, γιατί όπως έχω επανειλημμένα δηλώσει είναι ανισόρροπο όπλο. Τα συνήθη Settings υπαγορεύουν Falling Damage Off και τα πυρά σας να μη μειώνουν τα Health και Armor, τόσο τα δικά σας όσο και των συμπαικτών σας (που ανήκουν στην ίδια Team, δηλαδή). Ετσι. στο Propose New Settings πρέπει τα Health και Armor να είναι Don't Damage Self or Team. Ο χώρος είναι περιορισμένος και δυστυχώς δεν μπορώ να προβώ σε περισσότερες λεπτομέρειες.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Σίγουρα το Rocket Arena θα σας προσφέρει αρκετές ώρες διασκέδασης. Το θεωρώ πιο "δίκαιο" όσον αφορά στη διεξαγωγή της μάχης, μια και οι αντίπαλοι έχουν στη διάθεσή τους και οι δύο ακριβώς τα ίδια πολεμικά εφόδια (όχι ανεξάντλητα φυσικά). Οσοι έχετε Quake III Arena, πρόσβαση στο Internet και σέβεστε τον εαυτό σας ΟΦΕΙΛΕΤΕ να δείτε το Rocket Arena...

Κλείνοντας, θέλω αναφέρω κάτι σημαντικό: Επειδή η συγκεκριμένη στήλη είναι αρκετά "ευαίσθητη" (καθώς στις δεκαπέντε μέρες που μεσολαβούν από τη συγγραφή των άρθρων μέχρι τη δημοσίευσή τους πολλά γίνονται στο χώρο των παιχνιδιών που παρουσιάζω), από αυτό το τεύχος εγκαινιάζω τη σελίδα στο Internet http://www.geocities.com/dummwiam/index.htm, την οποία θα επιμελούμαι εγώ και σκοπό θα έχει να βοηθά (παράλληλα με τη στήλη) το εκάστοτε παιχνίδι που γίνεται review! Προς αποφυγήν παρεξηγήσεων, δεν θα βρίσκετε τα περιεχόμενα του άρθρου στη σελίδα, απλώς θα κάνω τη ζωή σας πιο εύκολη. Μην παραλείψετε να το δείτε. Εχετε γεια, λοιπόν, και τα (ξανα)λέμε σε δεκαπέντε μέρες!

THE 4TH COMING

Ηρθε ο Νοέμβρης και έφερε μαζί τα πρώτα κρύα. Τι καλύτερο έχετε να κάνετε τις κρύες νύχτες του χειμώνα από το να ανοίξετε τον υπολογιστή σας, να μπείτε στο Internet και να εισβάλετε στο φανταστικό κόσμο του T4C, όπου και άλλοι παίκτες θα έχουν αναζητήσει σίγουρα καταφύγιο; Κρύο, καιρός για... πενήντα δύο και βάλε (on-line παίκτες στο T4C...)

Του Νίκου "DuMmWiaM" Κόντη
DuMmWiam@hotmail.com

Στο προηγούμενο τεύχος είχα αφήσει αρκετές εκκρεμότητες. Πρώτον, οφείλω να δημοσιεύσω το δεύτερο μέρος της περιπέτειας των μεγάλων ηρώων και, δεύτερον, να σας εξηγήσω τα προβλήματα που συναντήσαμε με τις νέες περιοχές και τα νέα τέρατα! Ας ξεκινήσω από το δεύτερο θέμα. Λοιπόν, όπως είχα πει και στο περασμένο τεύχος, είχα ανακαλύψει ένα νέο Dungeon με νέα τέρατα. Τις επόμενες μέρες ακολούθησαν κι άλλες ανακαλύψεις από τον GM-Neptune και την GM-Syren. Νέες εκτάσεις γης, με αρκετά καλά γραφικά και εξίσου πολλά νέα τέρατα! Το πρόβλημα όμως που δημιουργήθηκε και μας απέτρεψε από το να επιτρέψουμε την ελεύθερη πρόσβαση σε όλους τους παίκτες ήταν τα αντικείμενα με το πρόθεμα Rough, που έριχναν όλα αυτά τα τέρατα (π.χ. Rough Dagger). Αυτά τα αντικείμενα, μια και τα τέρατα που τα ρίχνουν είναι προς το παρόν unofficial, όταν πέφτουν στο έδαφος (είτε επειδή κάποιος χαρακτήρας τα άφησε είτε επειδή έπεσε από τέρας), είναι πολύ πιθανόν να προκαλέσουν πρόβλημα στον server και να μην μπορούν οι παίκτες να κάνουν Log On. Το πρόβλημα αυτό εντοπίζεται σε μικρή ακτίνα από την περιοχή στην οποία έπεσε το εν λόγω αντικείμενο (Rough). Οπότε, μετά από πολλή σκέψη, αποφασίσαμε να απαγορευτεί η παρουσίαση των τεράτων στο ευρύ κοινό, μέχρι η Vircom να βγάλει το τρίτο νησί ή μέχρι να διορθώσει αυτό το bug. Ελπίζω να σας κατατόπισα πλήρως. Συνεχίζω με το δεύτερο μέρος της περιπέτειας των ηρώων μας.

ΤΟ 2ο ΜΕΡΟΣ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

Ετσι ξεκίνησε το κονβόι των ηρώων και των ηρωίδων. Το ταξίδι για το απόμερο κάστρο του άρχοντα της μαγείας Zhakar διήρκεσε περίπου τέσσερις ώρες, κατά τις οποίες οι μεγάλοι ήρωες προχώρησαν βιαστικοί και αμίλητοι, χωρίς να χασομερούν. Μπαίνοντας στο κάστρο προχώρησαν προσεκτικά, σφάζοντας πού και πού κανένα δύσμοιρο τέρας που βρισκόταν στο διάβα τους. Αφού μερικοί ήρωες είχαν φτάσει στο τρίτο επίπεδο του πέτρινου κάστρου, μερικοί από αυτούς που είχαν μείνει πιο πίσω πολεμούσαν με τους Lesser Drakes κάπου στο δεύτερο επίπεδο, καθώς οι τελευταίοι είχαν σπάσει τα δεσμά τους και είχαν βγει από τα κλουβιά μέσα στα οποία τα κρατούσε ο Zhakar για να εκτελεί πειράματα! Μάλιστα, ένας από τους ήρωές μας, ο φοβερός μάγος Speedy, παραφέρθηκε τόσο πολύ, που τον μάζεψαν από το κυνήγι των Drakes τέσσερις μέρες μετά, αφού όλα είχαν τελειώσει.

Ο Zhakar απόρησε βλέποντας τόσο κόσμο και ευθύς τους ρώτησε ποιοι είναι, πώς τους λένε και τι δουλειά έχουν στο κάστρο. Δείχνοντας την αριστοκρατική καταγωγή τους και την άριστη ανατροφή τους, όλοι μαζί οι (πανέξυπνοι) ήρωές μας άρχισαν να συστήνονται ταυτόχρονα, δημιουργώντας χάος και κάνοντας τις λιγοστές τρίχες που είχαν μείνει στο κεφάλι του Zhakar να πέσουν (να γιατί φοράει καπέλο). Ο Black-Trader, χωρίς να καθυστερήσει και παρασυρμένος από τα αγνά του συναισθήματα, είπε στον Zhakar, δείχνοντάς του το γαλάζιο πετράδι: "Πόσο δίνεις γι' αυτό, γέρο;". Γρήγορα οι σύντροφοί του τον φίμωσαν και εξήγησαν στον Zhakar ότι είναι οι ήρωες-απεσταλμένοι του Βασιλιά για να τους στείλει στο μυστικό Dungeon.

Ο Zhakar πήρε το πετράδι, το αναγνώρισε και είπε στους ήρωες ότι θα έκανε το Spell γι' αυτούς! Αλλά τους προειδοποίησε να μην κάνουν φασαρία και ούτε να του αποσπάσουν την προσοχή, γιατί το Spell είναι πολύ ευαίσθητο και χρειάζεται πλήρη αυτοσυγκέντρωση. Ολοι κάθισαν σιωπηλοί, και ο Zhakar πήγε στο κέντρο του δωματίου. Εβγαλε από ένα πουγκί δύο ζευγάρια μάτια ταραντούλας και σκόνη από τα κόκκαλα ενός μέλους των πανίσχυρων Undead Skullfire! Αρχισε να ψελλίζει αρχαίες ακαταλαβίστικες συλλαβές, άπλωσε στη δεξιά του παλάμη τα τέσσερα μάτια και με το αριστερό χέρι έριξε τη σκόνη από τα κόκκαλα. Η ατμόσφαιρα άρχισε να ηλεκτρίζεται και οι αστραπές ακούγονταν έξω από το κάστρο. Τεράστια ενέργεια άρχισε να συσσωρεύεται στο γέροντα, κάνοντάς τον να τρέμει (από τη δύναμή της), ενώ παράλλη-

HALL OF FAME

	ONOMA	LEVEL
1.	Lisa	133
2.	Bladesinger	124
3.	Dragonheart	115
4.	NoOne	114
5.	Manticore	112
6.	Killer-Knight	112
7.	Aragorn	111
8.	Speedy	111
9.	NoBody	110
10.	MITS1	108
11.	MIPOSimeTrelos	108
12.	Soth	107
13.	Hellraiser	107
14.	SerpenT	107
15.	Siba	106
16.	Black-Trader	106
17.	Legion Of Doom	105
18.	Vindicator	104
19.	JohnDel	104
20.	SaiNT	104

Μπράβο σε όλους σας, παιδιά, όλο και πιο ψηλά!!! Ετσι κάπως είχε το Hall Of Fame στις 16-10-2000.

λα εκείνος προσπαθούσε να συνεχίσει να απαγγέλλει τα λόγια του Spell!

"Εκείνο το βάζο εκεί πάνω τι έχει;" πετάχτηκε και είπε ο Legion Of Doom, χτυπώντας την πλάτη του Zhakar με το σιδερένιο γάντι! Αμέσως μετά ακούστηκε ένα μπαμ και ο Zhakar βρέθηκε κρεμασμένος από τον τεράστιο ξύλινο πολυέλαιο του δωματίου, καθώς έχασε την αυτοσυγκέντρωσή του και όλη η ενέργεια που ήταν μαζεμένη στο σώμα του έφυγε απότομα.

"Τι κάνεις, PE;!", είπαν με μια φωνή οι σύντροφοι του Legion Of Doom, ενώ μικρά γκρίζα κυκλάκια έβγαιναν από το στόμα του Zhakar, τη στιγμή που ο Bladesinger τον τραβούσε από το πόδι για να τον κατεβάσει από τον πολυέλεο. Δύο μέρες πέρασαν για να συνέλθει ο Zhakar από την επήρρεια της λανθασμένης μαγείας, ενώ ο Legion Of Doom, για να ξεπληρώσει το λάθος που είχε κάνει, υποσχέθηκε να φροντίζει το μάγο όσο ήταν κατάκοιτος. Την τρίτη μέρα ο Zhakar κατάφερε να σηκωθεί στα πόδια του και οι ήρωές μας τον έπεισαν να ξανακάνει το Spell, με την υπόσχεση να μην τον διακόψει κανείς...

Αφού βρέθηκαν ξανά τα μάτια της ταραντούλας και σκόνη από κόκκαλα Skullfire (να 'ναι καλά ο Alex), ο Zhakar άρχισε τη διαδικασία του Spell ξανά από την αρχή! Ευτυχώς, κανένας δεν τον διέκοψε και ένα πανέμορφο Portal εμφανίσθηκε μπροστά του. Είχε σχήμα οβάλ και τις διαστάσεις μιας πόρτας, το περίγραμμά του ήταν κόκκινο ενώ το υπόλοιπο ήταν φτιαγμένο από μια παράξενη βαθυγάλαζη ουσία, σαν ζελέ.

"Γρήγορα, μπείτε μέσα, γιατί σε ένα λεπτό το Portal θα εξαφανιστεί!", είπε ο Zhakar. Οι ήρωές μας δείλιασαν στην αρχή, μη ξέροντας πώς λειτουργεί αυτό. Μόνο ένας ήταν θαρραλέος και έκανε το πρώτο βήμα, μόνο ένας είχε τα κότσια, μόνος ένας ήταν το παλικάρι. Ο Mikee, ο άφοβος, άπλωσε το χέρι του να ακουμπήσει την παράξενη επιφάνεια του Portal και αμέσως εξαφανίστηκε, με μια μικρή λάμψη! Γρήγορα ακολούθησαν και οι άλλοι....

Κάπου εδώ τελειώνει και το δεύτερο μέρος της μεγάλης περιπέτειας. Η συνέχεια και το τέλος στο επόμενο τεύχος! Το έργο αυτό είναι δημιούργημα του φοβερού, ανεπανάληπτου συγγραφέα DuMmWiaM, τον οποίο πραγματικά θαυμάζω. Κλείνοντας, και ενόψει του 3rd T4C Championship, σας παραδίδω τον GM-Sostrym για ορισμένες διευκρινίσεις και μικρολεπτομέρειες...

ΟΙ ΠΑΙΚΤΕΣ ΜΑΣ ΓΡΑΦΟΥΝ

ΤΑΔΕ ΕΦΗ GIANT

Οσοι τον ξέρουν σίγουρα θα τον αποκαλούσαν "γίγαντα του T4C"! Πραγματικά, είναι ένας από τους καλύτερους παίκτες που έχει περάσει ποτέ από το T4C, από αυτούς που φροντίζουν πρώτα για το καλό του παιχνιδιού και έπειτα για το καλό του χαρακτήρα τους! Η ιδέα της Mule συνδρομής είναι δική του και αρκετές είναι οι φορές που έχω ρωτήσει τη γνώμη του για διάφορα "ΤιΦορΣικά" θέματα Δυστυχώς, λόγω της απόστασης που μας χωρίζει (καταραμένε Μοριά), δεν έχουμε καταφέρει να τα πούμε από κοντά, αλλά πού θα πάει. Σας τον παραδίδω...

"Ηταν ένα σαββατόβραδο του Μάη όταν, κρατώντας το πρόσφατο τεύχος του 'PCM', ξανάφερα στο μυαλό μου την ίδια σκέψη που με ταλάνιζε εδώ και πέντε μήνες περίπου... Θα είναι άραγε καλό αυτό το The 4th Coming; Και πώς θα τα καταφέρω εγώ, ένας General (thanx Aeon) των strategy games, να επιβιώσω σε ένα RPG ανάμεσα σε άλλους, και μάλιστα on-line (δεν είχα την παραμικρή εμπειρία από on-line games);

Τελικά, πήρα τη μεγάλη απόφαση και την άλλη μέρα, 29 Μαΐου (αποφράδα ημέρα... λέτε να είναι σύμπτωση;), έστειλα τη φόρμα εγγραφής στο 'PCM'.

Το λάθος είχε γίνει... το T4C είχε μπει πλέον στη ζωή μου. Το καλωσόρισμα θερμό από πολλούς παίκτες που ήταν εκείνη την ώρα μέσα. Χαμένος μέσα στην LH, περπατούσα γυμνός (newbie γαρ) και προσπαθούσα να καταλάβω τι γίνεται. Αφού μου δόθηκαν οι πρώτες οδηγίες προς ναυτιλλομένους, φόρεσα το σωσίβιο... εεε το rusted dirk* (προσέξτε, το *, σημαίνει unique item και είναι από το Diablo, αλλά, όταν το είπα στο shout, εισέπραξα μόνο κάτι ιαχές που σου δίνουν την εντύπωση ότι είπες σαχλαμάρα, (χαχαχα) και βούτηξα στο dungeon του ναού της LH.

Κάπως έτσι θυμάμαι να ξεκίνησα τη λαμπρή μου καριέρα (ψώνιο) στο T4C. Λόγω ηλικίας (τριάντα εφτά είναι τα άτιμα) δεν θυμάμαι ποιοι ήταν αυτοί που με κατέβασαν στο dungeon, αλλά τους ευχαριστώ από καρδιάς. Σιγά σιγά έκανα τους πρώτους μου φίλους σε μία κοινωνία που είναι μικρογραφία αυτής που βιώνουμε καθημερινά. Ανταλλάσσαμε πληροφορίες για το πού και πώς θα αντιμετωπίζαμε τα διάφορα τέρατα του Arakas και κρεμόμασταν από τα χείλη των high lvls, μήπως και τους ξεφύγει κανένα μυστικό και κάνουμε κάτι παραπάνω από goblin killing ή καμιά αρπαχτή από κάποιο item που έψαχναν.

Οι μέρες περνούσαν, τα lvls μεγάλωναν και η καθημερινή μου ενασχόληση με το T4C είχε πλέον γίνει σχέση εξάρτησης... δεν το κρύβω. Αλλωστε, ακόμα θυμάμαι τη μεγάλη μου κόρη να μου λέει: 'Μπαμπάααα... πότε είπες πως θα κάνουμε εκείνο το τεστ στα μαθηματικάάάά; Πότεεε; Τρίτη; ... Αχαχαχα.' Σάββατο έφτασε και ακόμα τίποτα!!! Καλά, καλά... η διαφήμιση είναι αυτή. Μπορείτε όμως να καταλάβετε για τι βαθμό εθισμού μιλάμε.

Και μετά ήρθε η μέρα που είδα από κοντά αυτό το τρομερό monster (???) που ακούει στο όνομα GM-DuMmWiaM. Λίγο ο φόβος, λίγο το δέος, λίγο ο σεβασμός (τα gp μετά τη δημοσίευση, Νίκο)... όλα μαζί λειτούργησαν και, αρπάζοντας την ευκαιρία, ξεστομίζω ένα 'hi'. Και ναι... το τέρας μιλούσε, και μάλιστα άπταιστα... ελληνικά - μου είπε 'hi'!!! Τι να πω γι' αυτόν τον ήρωα του T4C που καθημερινά ακούει ότι μαλ...α μάς κατέβει στο κεφάλι και προσπαθεί να μη χαλάσει το χατίρι κανενός; Χωρίς αυτόν, νομίζω ότι στο T4C θα επικρατούσε χάος! Sorry, φίλοι, SoS, Neptune και Syren, αλλά μου δίνει 10M XP κάθε εβδομάδα... όφειλα να τον παινέσω και λίγο, γιατί αν δεν παινέψεις το σπίτι σου...

Οσο για εσάς, τους συμπαίκτες μου... τι να πω; Συναντήθηκα με πολλούς από εσάς και συνεργάστηκα μαζί σας, με βοηθήσατε και σας βοήθησα σε διάφορα θέματα που μας απασχόλησαν κατά καιρούς στο παιχνίδι. Πιστεύω πως αυτή και μόνο η συνεργασία αναδεικνύει το πόσο καλό μπορεί να γίνει ένα on-line RPG όταν ο καθένας παίζει σωστά το ρόλο του. Τώρα θα μου πείτε για τα tests που σας βάζω ότι είναι δύσκολα ή χρονοβόρα, αλλά τι να κάνουμε; Life is not so... simple!! (και αφήστε τις χαζομάρες του γνωστού ουίσκι!).

Δυστυχώς, ο διαθέσιμος χώρος της στήλης δεν μου δίνει περιθώρια για περισσότερες σκέψεις. Σας αφήνω, λοιπόν, και σας εύχομαι να είστε όλοι πάντα έτσι κεφάτοι και με διάθεση για προσφορά όπως σας ξέρω στο δικό μας κόσμο... ΤΟ ΘΑΥΜΑΣΤΟ ΚΟΣΜΟ ΤΩΝ ΖΩΩΝ... ΕΕΕ, ΤΟΥ T4C ΕΝΝΟΩ!!!

Σας φιλώ... General Giant."



Εικόνα από το Casino που έγινε για τους πιστούς της Talantia.

Εδώ κάνω τις εισπράξεις από τους γκαντέμηδες.



3rd T4C CHAMPIONSHIP

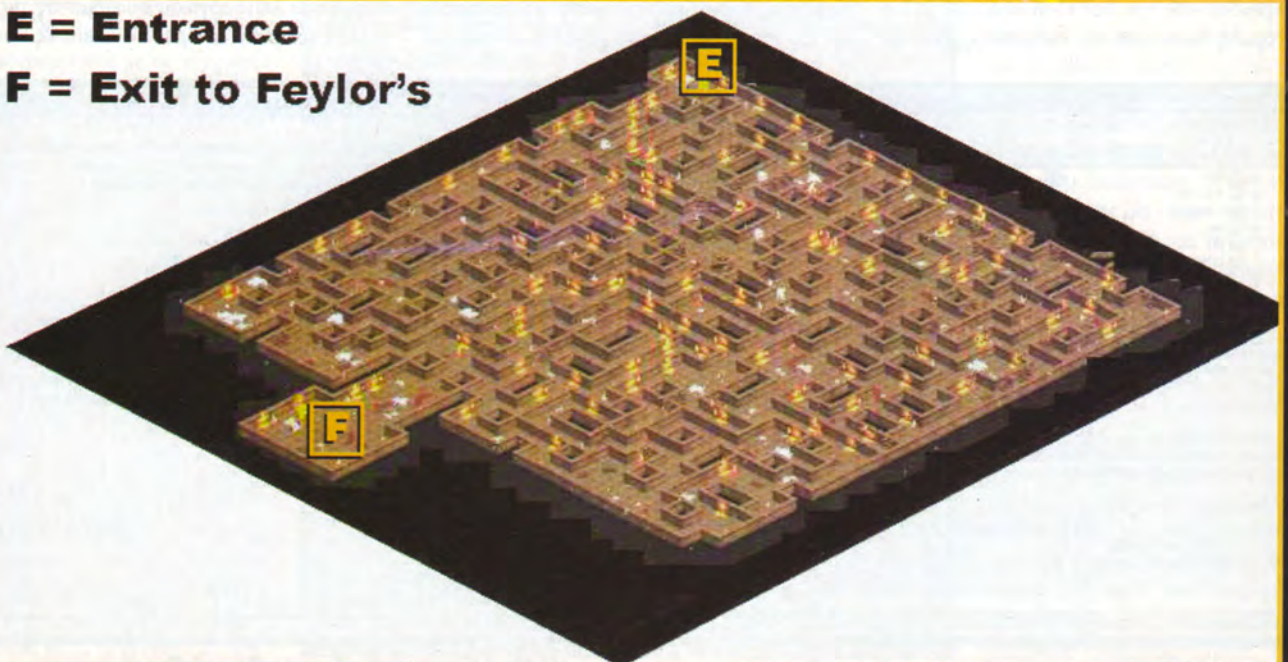
Τη στιγμή που θα διαβάζετε αυτές τις γραμμές θα ολοκληρώνεται και το τρίτο T4C Championship στον ελληνικό server. Ενα event ξεχωριστό από τα άλλα, τόσο για τις μεγάλες αμοιβές που δίνει όσο και για τον τρόπο διεξαγωγής του. Κάθε παίκτης "εξετάστηκε" ξεχωριστά από τους ειδικούς characters-εξεταστές, και νικητής θα μπορούσε να είναι ένας οποιασδήποτε δυναμικότητας χαρακτήρας, αφού οι δοκιμασίες που θα πέρναγε θα ήταν ανάλογες του level του. Να θυμίσουμε ότι στα προηγούμενα δύο πρωταθλήματα την πρώτη θέση είχαν πάρει ο Noone και ο Iceman. Το Championship γίνεται από τους Characters του GM-Sostrym (δεν θέλω σχόλια για το nickname μου! Ετσι, κ. Πατρίκο;), βασισμένο σε μια ιδέα του Aeon. (Οποιος δεν έχει διαβάσει έστω και ένα κεφάλαιο από τη νουβέλα του Aeon στο forum δεν ξέρει τι χάνει...) Στο επόμενο τεύχος θα δείτε τους νικητές του τρίτου T4C Championship, μαζί με πολλά στατιστικά για το event. Τονίζω για μία ακόμα φορά ότι το σημαντικότερο ρόλο στο event παίζει το κατά πόσον εφαρμόζεται το στοιχείο του RPG στο χαρακτήρα. Οσοι το κατάλαβαν θα δουν λογικά και το όνομά τους ανάμεσα στους πρώτους δώδεκα νικητές, που παίρνουν και αμοιβή.

Οσον αφορά κάποιες... κακοήθειες που γράφτηκαν σχετικά με τον αριθμό των GMs του ελληνικού server, έχω να τονίσω ότι το νούμερο που γράφτηκε από τον GM-Dwmia... τον GM-Dwiammw..., τον GM-Dwyammiam..., το νούμερο που γράφτηκε από τον DT (τέλος πάντων...) δεν έχει καμία σχέση με την πραγματικότητα... Ακου 4,5. Τουλάχιστον 5,5!!!! (Αλίμονο, έχουμε πολλά ... φορολογήσιμα κυβικά!) Παρακαλώ ο αγαπητός συνάδελφος να μαστιγωθεί από τους υπευθύνους του περιοδικού και για τιμωρία να κλειστεί σε ένα δωμάτιο με έναν υπολογιστή τελευταίας γενιάς, και το Quake 3, αλλά χωρίς... keyboard και mouse, χεχεχε (σατανικό γέλιο).

Αυτά από εμένα... Συνεχίστε δυναμικά, αλλά θα σας δώσω και μία συμβουλή... Το game έχει πολύ ωραία quests. Μπορεί να μη δίνουν μεγάλες αμοιβές, αλλά αξίζει τον κόπο να τα κάνετε. Γιατί ξέρω ότι πολλοί high levels δεν τα έχουν κάνει.

GM-Sostrym.

ARAKAS LABYRINTH



INOCULATE-IT

Η απόλυτη προστασία κατά των ιών... δωρεάν!

Ισως μερικοί από εσάς να χρησιμοποιούν ήδη κάποιο από τα δημοφιλή antiviruses που κυκλοφορούν στο χώρο των υπολογιστών και να έχουν μείνει απόλυτα ικανοποιημένοι από τη χρήση του. Οι δύο ουσιαστικοί διεκδικητές του χώρου είναι αναμφίβολα τα προγράμματα Norton Antivirus και McAfee. Στο παρόν άρθρο παρουσιάζουμε ένα παραπλήσιο πρόγραμμα, το οποίο παρέχει στο χρήστη δυνατότητες παρόμοιες με αυτές των προαναφερθέντων εμπορικών εκδόσεων, ενώ ταυτόχρονα διατίθεται δωρεάν από το Διαδίκτυο.

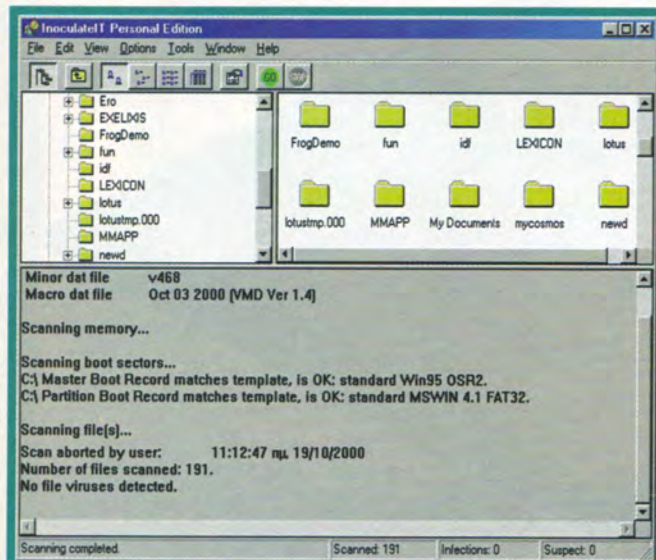
Του Δημήτρη "Red or Dead" Ιωαννίδη
jimioann@compupress.gr

Για την απόκτηση του προγράμματος αρκεί η μετάβαση στην κεντρική σελίδα της Computer Associates International Inc. (http://antivirus.cai.com/) (CAI), από την οποία θα γίνει το κατέβασμα του αρχείου εγκατάστασης του InoculateIT. Στη συγκεκριμένη σελίδα ο ενδιαφερόμενος καλείται να συμπληρώσει μία απλή φόρμα με ορισμένα προσωπικά στοιχεία του, ενώ δεν πρέπει να παραλείψει να δηλώσει ένα ισχύον e-mail. Στη συνέχεια θα του δοθεί ένα νούμερο (Customer Number), το οποίο πρέπει να καταγράψει, καθώς θα ζητηθεί η εισαγωγή του σε ειδικό πλαίσιο κατά την εγκατάσταση του προγράμματος. Ας σημειωθεί πως το συγκεκριμένο νούμερο δεν είναι απαραίτητο για την ομαλή λειτουργία της εφαρμογής, ωστόσο χρειάζεται οπωσδήποτε για την απόκτηση των νέων virus definitions του προγράμματος από το Διαδίκτυο. Επειτα από όλα αυτά το αρχείο εγκατάστασης είναι έτοιμο να τρέξει, ο δε χρήστης αρκεί να ακολουθήσει βήμα προς βήμα τις οδηγίες του Installation Wizard.

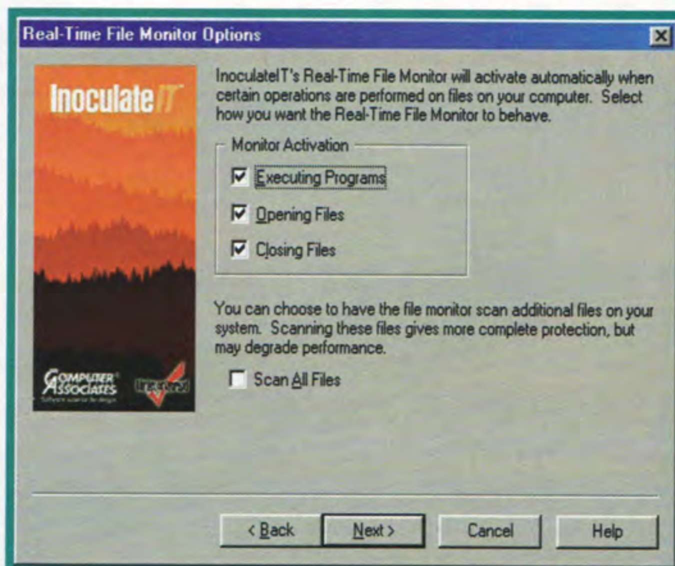
INSTALLATION WIZARD

Η εγκατάσταση του InoculateIT, μολονότι σε καμία περίπτωση δεν χαρακτηρίζεται δύσκολη, περικλείει σημεία που χρήζουν επεξήγησης. Ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να αλλάξει ορισμένες από τις βασικές παραμέτρους του προγράμματος και μέσω του μενού Options / Options Wizard. Θεωρούμε πως το configuration είναι ίσως το πιο "προχωρημένο" χαρακτηριστικό του InoculateIT. Για το λόγο αυτόν αφιερώνουμε στην ανάλυσή του -εκτός από τις γραμμές αυτές- ειδικό ένθετο έξι εικόνων, το οποίο βρίσκεται στο τέλος του άρθρου.

Ξεκινώντας το installation και αφού δηλώσουμε το customer number μας, βρισκόμαστε μεταξύ των κλασικών επιλογών Typical setup και Custom setup. Αν επιλέξουμε Typical setup, η εγκατάσταση γίνεται σχεδόν αυτόματα από το πρόγραμμα. Σαφώς μεγαλύτερο ενδιαφέρον παρουσιάζει η δεύτερη επιλογή. Το πρώτο που ερωτώμαστε είναι αν επιθυμούμε να εκκινούμε το InoculateIT κατά το startup των Windows. Αν απαντήσουμε καταφατικά, έχουμε τη δυνατότητα να επιλέξουμε μεταξύ Progressive scan και Customized startup. Το Progressive scan είναι ένας τμηματικός έλεγχος των αρχείων μας, ο οποίος γίνεται προοδευτικά, όποτε εκκινούμε τα Windows. Η συγκεκριμένη λειτουργία ελέγχει κάθε φορά ένα μέρος των εγγράφων μας -για να επιταχύνεται η διαδικασία- και ολοκληρώνεται για το σύνολο των αρχείων μας ύστερα από αρκετές επανεκκινήσεις του συστήματος. Το Customized startup μάλλον θα αγνοηθεί εντελώς από την πλειονότητα των χρηστών, καθώς βασίζεται στη χρήση command lines, όπως συνέβαινε παλαιότερα με τις DOS based εφαρμογές. Αν παρ' όλα αυτά θέλετε να δοκιμάσετε την τύχη σας ή απλώς είστε ένας από τους νοσταλγούς του επαναστατικού για την εποχή του λειτουργικού συστήματος της Microsoft, μπορείτε να βρείτε αναλυτικές οδηγίες



Το κεντρικό interface του προγράμματος με τα τρία παράθυρα που αναφέρονται στο κείμενο.



Η καρτέλα "Real time protection" περιλαμβάνει πλήθος σημαντικών επιλογών και ρυθμίσεων.

για όλες τις command line εντολές στο Help του προγράμματος.

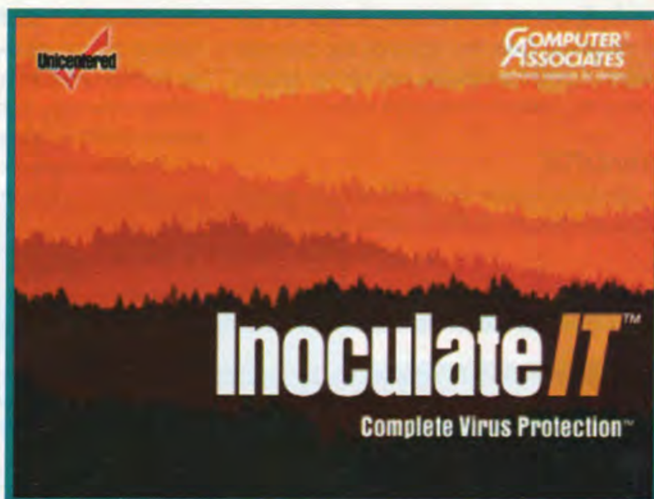
Η επόμενη καρτέλα της εγκατάστασης μάς προτείνει να χρησιμοποιήσουμε "real time protection". Πρόκειται για μία λειτουργία που συναντάμε στα περισσότερα προγράμματα του χώρου, η οποία επιτρέπει στο InoculateIT να ελέγχει αυτόματα (σε πραγματικό χρόνο) όλα τα αρχεία που εισάγονται στο σύστημά μας, αλλά και τους boot sectors των δισκετών που τοποθετούμε στο disk drive. Ολοκληρώνοντας την αναφορά μας στις σημαντικότερες υπηρεσίες του Installation Wizard, σημειώνουμε την εντολή Templates. Με την ενεργοποίησή της, το InoculateIT κρατά αντίγραφο του boot sector ενός δίσκου (μαλακού ή σκληρού) και, σε περίπτωση που αυτός προσβληθεί από ιό, επαναφέρει τον "υγιή" boot sector.

ΑΝΑΚΤΗΣΗ ΤΩΝ ΝΕΩΝ VIRUS DEFINITIONS

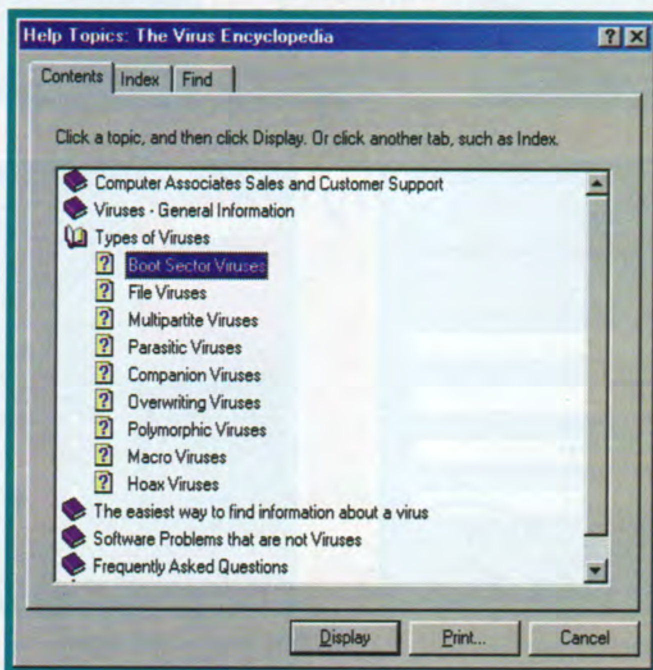
Το InoculateIT επιτρέπει την ανάκτηση των νέων virus definitions που θα δημιουργεί κάθε τόσο η Computer Associates International Inc., μέσω μίας λειτουργίας "κρυμμένης" κάτω από το μενού Tools, της Autodownload. Επαναλαμβάνουμε πως για την ενεργοποίησή της πρέπει να έχουμε δηλώσει το customer number κατά τη διαδικασία της εγκατάστασης. Αν δεν το έχουμε ήδη πράξει, μπορούμε να επανορθώσουμε μέσω της επιλογής Options Wizard. Για τη σωστή λειτουργία του autodownload χρειάζεται να είμαστε on-line προτού επιλέξουμε τη συγκεκριμένη επιλογή. Το InoculateIT συνδέεται αυτόματα με έναν από τους servers της εταιρείας και κατεβάζει στο δίσκο μας ένα σχετικά μικρό executable αρχείο. Μετά το πέρας του download εκτελούμε το αρχείο και η ενημέρωση του προγράμματος με τις νέες virus lists γίνεται αυτόματα. Αν και το πρόγραμμα περιλαμβάνει ρυθμίσεις αναφορικά με τον τύπο σύνδεσης και γενικότερα ρυθμίσεις δικτύου, δεν χρειάζεται να πειράξουμε τίποτα, καθώς όλα δουλεύουν μια χαρά με τις default options. Το InoculateIT απλώς ελέγχει αν είμαστε on-line και την επόμενη στιγμή ξεκινά το download. Είναι ένα χαρακτηριστικό που οπωσδήποτε προσθέτει πόντους στην ευχρηστία του προγράμματος!

ΒΑΣΙΚΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

Το κεντρικό layout του InoculateIT χωρίζεται σε τρία μέρη, είναι απλούστατο και δεν θα σας προβληματίσει κατά τη χρήση του. Ξεκινώντας από επάνω αριστερά, όπως φαίνεται στο κεντρικό παράθυρο της εφαρμογής, έχουμε το directory Tree window, ακριβώς δίπλα του το Browser window και, τέλος, το Report window. Παρακάμπτουμε τα πρώτα δύο, αφού δεν χρήζουν περαιτέρω σχολιασμού, και στεκόμαστε στο τρίτο παράθυρο, όπου το πρόγραμμα ενημερώνει το χρήστη για όλες τις ενέργειες που αυτό εκτελεί.



Το InoculateIT είναι προγραμματισμένο να ανιχνεύει και να εξοντώνει τρεις βασικές κατηγορίες ιών: file viruses, boot sector viruses και macro viruses (το τελευταίο είδος ιού το συναντάμε σε αρχεία τύπου Microsoft Office και ενεργοποιείται μέσω των μακροεντολών που συχνά περιέχουν αυτά τα αρχεία). Η ανίχνευση του συστήματός μας για τυχόν ιούς ξεκινά με ένα απλό "κλικ" στην επιλογή Go του προγράμματος. Το InoculateIT θα ξεκινήσει αυτόματα να ψάχνει για ιούς στη μνήμη και στον boot sector του αποθηκευτικού μέσου που έχουμε επιλέξει, και θα ολοκληρώσει την έρευνα με τον έλεγχο των αρχείων του συστήματος. Ο τελευταίος έλεγχος που εκτελεί το scan της εφαρμογής χρειάζεται κάποια παραμετροποίηση: Μέσω πάλι της επιλογής Option wizard θα ρυθμίσουμε το format των αρχείων που θέλουμε να ελέγχει το πρόγραμμα.



Η πολύ όμορφη και ενημερωμένη "Virus Encyclopedia" του InoculateIT.

Σημειωτέον πως η συγκεκριμένη ρύθμιση είναι πολύ σημαντική, καθώς, αν επιλέξουμε να ελέγχει η εφαρμογή όλα τα υπάρχοντα αρχεία του δίσκου, ο χρόνος έρευνας είναι από αρκετά έως πολύ μεγάλος. Αντίθετα, μπορούμε να τοποθετήσουμε στη λίστα έρευνας τους πιο "ύποπτους" τύπους αρχείων, όπως είναι τα: exe, doc, xls, bin και dll. Μεγάλο ενδιαφέρον παρουσιάζει ο Option wizard του προγράμματος, με τη χρήση του οποίου ακόμα και ο αρχάριος χρήστης μπορεί να παραμετροποιήσει το InoculateIT. Πολλές από τις επιλογές που βρίσκονται εδώ είναι ίδιες με τις αντίστοιχες που παρουσιάζονται κατά την εγκατάσταση. Ετσι μπορούμε πολύ εύκολα να αλλάξουμε κάτι αν δεν μας ικανοποιεί η προηγούμενη επιλογή μας.

Ακόμα μία πρωτοτυπία του InoculateIT είναι η δυνατότητα αποστολής συγκεκριμένων τύπων ιών στην εταιρεία CAI. Αυτό μπορεί να φανεί χρήσιμο αν είμαστε τόσο άτυχοι ώστε να ανακαλύψουμε κάποιον καινούριο τύπο ιού, ο οποίος δεν υποστηρίζεται από τα virus definitions που διαθέτουμε. Η CAI εγγυάται πως σε μία τέτοια περίπτωση θα μεριμνήσει για την κατασκευή του σωστού αντιβιοτικού, το οποίο θα στείλει μέσω e-mail στον άτυχο χρήστη - αυτός είναι ο βασικός λόγος που πρέπει να δηλώσουμε ένα ισχύον e-mail κατά την εγκατάσταση.

Η προαναφερθείσα επιλογή Record templates βρίσκεται στο menu Tools. Κατά την ενεργοποίησή της απλώς δηλώνουμε το αποθηκευτικό μέσο που θέλουμε να προφυλάξουμε μέσα από ένα απλοϊκό πινακάκι, καθώς και ένα password ασφαλείας. Τέλος, σε συνάρτηση με την προηγούμενη

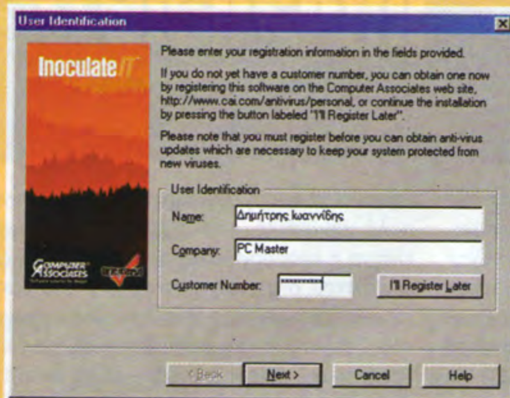
εντολή βρίσκεται και η επιλογή Emergency, πάλι στο μενού Tools. Με τη χρήση της επαναφέρουμε recorded templates, ενώ για την ενεργοποίησή της απαιτείται εισαγωγή κωδικού.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

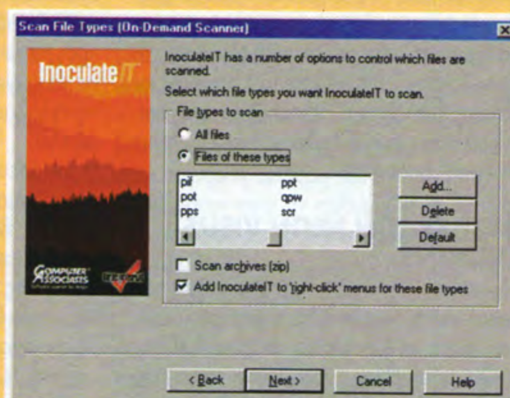
Χρησιμοποιήσαμε το InoculateIT για αρκετό καιρό και είμαστε απόλυτα ικανοποιημένοι από τις δυνατότητές του. Καταφέρνει να συνδυάζει πολλές από τις επιλογές που συναντάμε μόνο σε μεγάλα εμπορικά προγράμματα, ενώ η δυνατότητα απόκτησης κάθε τόσο νέων virus definitions καθιστά το πρόγραμμα εξαιρετικά αξιόλογο. Επιπλέον, σημαντικό ρόλο στην τελική κρίση μας έπαιξαν η εύληπτη δομή και τα εύχρηστα μενού της εφαρμογής.

Αν μέχρι σήμερα δεν χρησιμοποιούσατε πρόγραμμα antivirus ή απλώς δεν επιθυμούσατε να δαπανήσετε χρήματα για την αγορά ενός τέτοιου πακέτου, το InoculateIT αποτελεί ίσως την καλύτερη επιλογή σας. Διευκρινίζουμε, τέλος, πως το άρθρο αναφέρεται στην Personal Edition του προγράμματος. PC

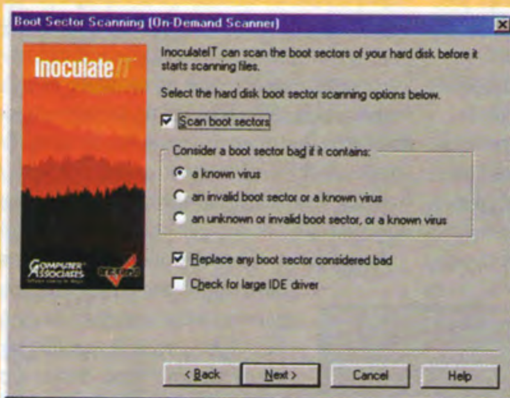
ΕΞΙ ΒΑΣΙΚΕΣ ΚΑΡΤΕΛΕΣ ΚΑΤΑ ΤΟ CONFIGURATION



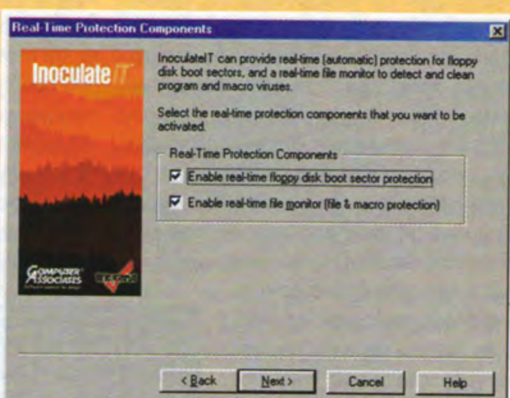
1 Η πρώτη καρτέλα που συναντάμε και στην οποία εισάγουμε το customer number.



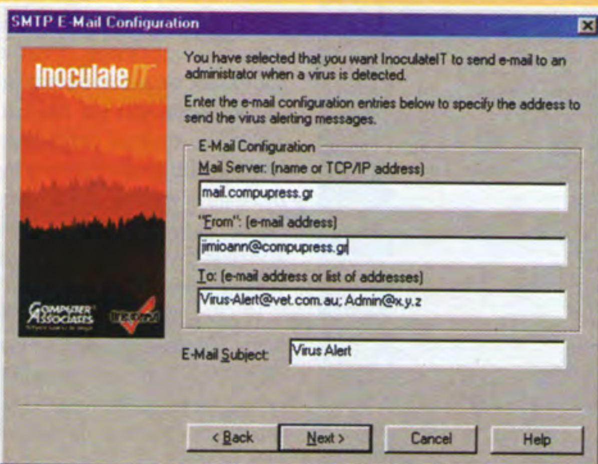
2 Επιλογή του τύπου των αρχείων στα οποία το πρόγραμμα καλείται να ανιχνεύσει την ύπαρξη ιών.



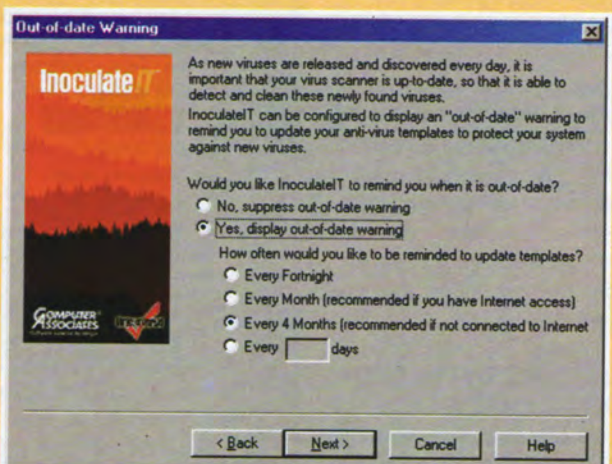
3 Πολύ σημαντική καρτέλα, με αρκετές ρυθμίσεις για τη διαχείριση των boot sectors των δίσκων από το InoculateIT.



4 Σας προτείνουμε να ενεργοποιήσετε και τις δύο εικονιζόμενες λειτουργίες για μεγαλύτερη ασφάλεια του συστήματος.



5 Συμπληρώστε όλα τα πεδία της καρτέλας, στείλτε τα στοιχεία στην CAI και ενημερώστε τους.



6 Επιλέξτε κάθε πότε θέλετε να ερευνά το πρόγραμμα για την ύπαρξη νέων virus definitions.

ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΣΤΗ VISUAL C++ 6.0

Game Programming και DirectX

Ενας χρόνος πέρασε από τότε που εγκαινιάστηκε η στήλη της Visual C++ και σε αυτό το διάστημα καλύφθηκε μία ποικιλία θεμάτων γύρω από την κορυφαία γλώσσα προγραμματισμού. Η θεματολογία ήταν ανοιχτή: από τις βασικές αρχές της C++ μέχρι κάποια πρώτα βήματα προς τη δημιουργία ολοκληρωμένων εφαρμογών σε περιβάλλον Windows. Μόνιμη απαίτηση των αναγνωστών, όμως, αποτελούσε από την αρχή ένα άρθρο σχετικά με τη δημιουργία computer games. Μία εισαγωγή στο χώρο του game programming, λοιπόν, φιλοξενείται στο τεύχος αυτό και, ανάλογα με την ανταπόκρισή σας, ελπίζουμε να υπάρξει συνέχεια...

Του Βαγγέλη Αλευρίτη



Ο χώρος των computer games είναι απαιτητικός και πολυσύνθετος. Αρκεί να σκεφτείτε πως είναι οι εφαρμογές που πρώτες φτάνουν σε οριακά σημεία τις επιδόσεις του υπολογιστή σας και αποτελούν πεδίο εφαρμογής κάθε προγραμματιστικού νεωτερισμού και τεχνολογικής εξέλιξης. Παράλληλα, για τη δημιουργία ενός παιχνιδιού, εκτός από τους προγραμματιστές, εργάζεται και μία πληθώρα συντελεστών, από μουσικούς και γραφίστες μέχρι σεναριογράφους και μαθηματικούς. Μία παγκόσμια βιομηχανία με αρκετά δημιουργικά στελέχη, αλλά και αρκετά μεγάλες απαιτήσεις έχει ανθήσει.

Παρ' όλα αυτά, η τεχνογνωσία του προγραμματισμού παιχνιδιών έχει πάψει να αποτελεί επτασφράγιστο μυστικό κάποιων εταιρειών. Ολο και περισσότεροι χομπίστες μυούνται στο χώρο, μια και οι κυρίαρχες τεχνικές είναι πλέον προσβάσιμες σε όλους. Το μόνο που απαιτείται είναι διάβασμα και φαντασία!

ΑΠΟ ΤΟ DOS ΣΤΑ WINDOWS...

Κυρίαρχο πρόβλημα κατά τη δημιουργία ενός computer game είναι η γραφική παρουσία του. Το animation, είτε σε δύο διαστάσεις είτε σε τρεις, ωθεί στα άκρα τις δυνατότητες ενός υπολογιστή. Συχνά, η επιτυχία ενός παιχνιδιού καθορίζεται από την ταχύτητα που προσφέρει ο σωστός προγραμματισμός στις γραφικές απεικονίσεις. Μόνο έτσι μπορεί να βελτιωθεί η ποιότητα και να αυξηθεί η αληθοφάνεια των γεγονότων που αναπαριστώνται στις οθόνες μας. Και επιμένουμε κυρίως στον προγραμματισμό που αφορά σε αυτόν τον τομέα, καθώς εκεί επιστρατεύεται η δημιουργικότητα

COMPONENTS ΤΟΥ DIRECX

DirectDraw	Interface για γραφικά 2D.
Direct3D	Υποστήριξη 3D γραφικών.
DirectSound	Χειρισμός και ηχογράφηση ηχητικών εφέ.
DirectMusic	Συναρτήσεις για χρήση αρχείων τύπου midi.
DirectInput	Προγραμματισμός συσκευών εισόδου, όπως keyboards και joysticks.
DirectPlay	Multiplayer games και Internet.



Μερικές από τις δυνατότητες των DirectX στην πράξη...

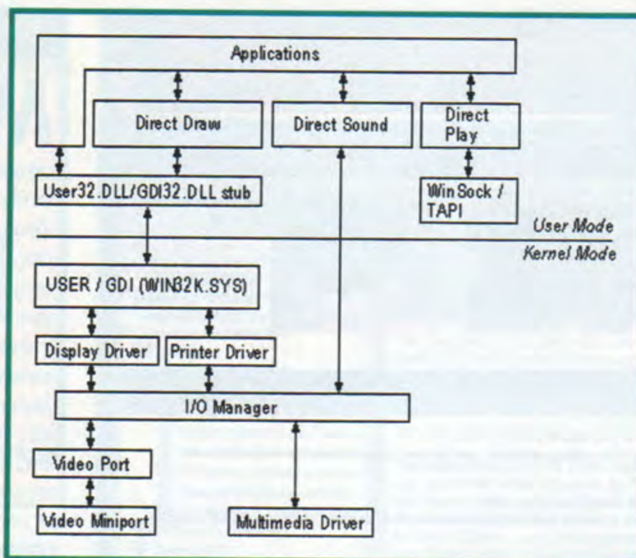
και η πρωτοπορία κάθε game programmer. Στους τομείς του ήχου ή της εισαγωγής δεδομένων από πληκτρολόγια ή joysticks, οι τεχνικές είναι λίγο πολύ κοινότοπες και παγιωμένες. Αντίθετα, όταν έχουμε να κάνουμε με 3D γραφικά ή με εικόνες υψηλής ανάλυσης, ο προγραμματιστής μετατρέπεται σε "οικονομολόγο", αναζητώντας και την τελευταία εκμεταλλεύσιμη "σταγόνα" υπολογιστικής ισχύος.

Παλαιότερα, σε μία επική εποχή, που ο κόσμος μας λεγόταν MS-DOS, τα πράγματα ήταν εξαιρετικά δύσκολα. Οτιδήποτε είχε να κάνει με multimedia απαιτούσε low-level προγραμματισμό. Η Assembly ήταν το μοναδικό εργαλείο που, σε συνδυασμό με τη C συνήθως, παρήγε τα παιχνίδια της εποχής. Ο καθένας έπρεπε να αναπτύξει τις δικές του βιβλιοθήκες γραφικών και ήχου, οι οποίες εκμεταλλεύονταν το hardware με τη βοήθεια της επίπονης γλώσσας μηχανής. Αυτό είχε ως αποτέλεσμα οι game programmers να είναι ελάχιστοι, περιζήτητοι και απρόθυμοι να μοιραστούν την τεχνογνωσία που με τόσο κόπο απέκτησαν. Τι κι αν το τίμημα ήταν να ζητάνε από το μανάβη 0000100 κιλά πατάτες ή να μετράνε τα χρήματά τους με bytes, οι ηρωικοί τότε πιστοί τις Assembly έβγαζαν τα μάτια τους μπροστά σε ατέλειωτες γραμμές ακατανόητου κώδικα με σκοπό να δουν ένα sprite να κινείται στο κενό! Μάθαιναν να σκέφτονται σαν υπολογιστές και να πρωτοτυπούν αδιάκοπα...

Μέχρι που ήρθε η εποχή των Windows, μία εποχή σαδιστικά μπλε και φασιστικά αναβαθμιζόμενη. Το νέο λειτουργικό μπορεί να μην έφτασε στα άκρα τις επιδόσεις του συστήματός μας, μπορεί να έφτασε στα άκρα το νευρικό μας σύστημα, αλλά πρόσφερε αρκετά στον τομέα των multimedia εφαρμογών. Εκανε την κατασκευή τους ευκολότερη και, συνεπώς, εφικτή από πολύ μεγαλύτερο αριθμό προγραμματιστών. Το διαμεσολαβητή ανάμεσα στο hardware και στον προγραμματιστή ανέλαβε ένα λειτουργικό προσανατολισμένο να εξυπηρετεί ακριβώς αυτόν τον τομέα.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΕΣ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΕΙΣ

Παράλληλα, αρκετές βιβλιοθήκες γραφικών κυκλοφόρησαν για να απαλλάξουν από μεγάλο φόρτο εργασίας τον εκκολαπτόμενο game programmer. Η ίδια η Microsoft κυκλοφόρησε την DirectX, ένα συνεχώς εξελισσόμενο σύνολο εντολών, συναρτήσεων και δομών αφιερωμένων στο multimedia programming. Εξαιρετικά διαδεδομένη αποδείχτηκε και η βιβλιοθήκη γραφικών OpenGL, ενώ ακολούθησαν κι άλλες, σχεδόν από κάθε επιτυχημένη εταιρεία παραγωγής software. Το μειονέκτημα των περισσοτέρων σε σύγκριση με την DirectX πλατφόρμα είναι το γεγονός ότι σπάνια καλύπτουν κάθε πτυχή ενός computer game. Η πλειονότητα των εναλλακτικών λύσεων περιορίζεται στον τομέα των γραφικών, σε αντίθεση με το ολοκληρωμένο DirectX πακέτο της Microsoft, που παρέχει συναρτήσεις ήχου, Internet multiplaying, joystick και keyboard support κ.λπ. Παρ' όλα αυτά, πολλές από τις εναλλακτικές αυτές λύσεις βασίζονται κι αυτές στα DirectX, εμπλουτίζοντάς τα όμως με ευχρηστία και επιπλέον λειτουργικότητα.



Διάγραμμα επικοινωνίας των δομικών λίθων των γραφικών απεικονίσεων.

DIRECTX, O ΚΥΡΙΑΡΧΟΣ

Το DirectX(r) application programming interface (API), τη στιγμή που κρατάτε αυτό το τεύχος στα χέρια σας, έχει φτάσει ήδη στην όγδοη έκδοσή του. Τα θεμελιώδη συστατικά του είναι τα: DirectDraw, Direct3D, DirectSound, DirectMusic, DirectInput και DirectPlay. Σε όσους από εσάς δεν έχουν ξανάρθει σε επαφή με το χώρο του DirectX, ίσως κακοφανεί μια επιφανειακή δυσκολία που παρατηρείται στην κατανόηση και χρήση των παρεχόμενων δομών. Κάθε προγραμματιστής πρέπει να φτιάξει το δικό του wrapper, το δικό του "περιτύλιγμα" γύρω από το API του DirectX. Να ομαδοποιήσει και να αρχικοποιήσει, δηλαδή, τα παρεχόμενα αντικείμενα, ώστε να εξυπηρετούν τις ανάγκες της εκάστοτε εφαρμογής του. Το επίπεδο είναι αρκετά low-level oriented, γεγονός που σημαίνει ότι θα ασχοληθείτε ακόμα και με τη σωστή διαχείριση της μνήμης. Ξεχάστε συναρτήσεις του τύπου load_all_graphics_and_start_game(now)! Απαιτούνται αρκετές προγραμματιστικές γνώσεις σε συνδυασμό με την εκμάθηση συγκεκριμένων τεχνικών πάνω στις οποίες μπορείτε να στηρίξετε τις ενδεχόμενες δικές σας πρωτοτυπίες.

DIRECTDRAW

Σε αυτό το τεύχος θα επιχειρήσουμε την είσοδό μας στον 2D κόσμο των computer graphics και στο τμήμα του DirectX που τα διαχειρίζεται, το DirectDraw. Ως γνωστόν, όλες οι εικόνες αποθηκεύονται στη video memory και στην κυρίως μνήμη του υπολογιστή. Φυσικά, η video memory που παρέχει η κάρτα γραφικών σας αποδίδει πολύ καλύτερα, μια και τα δεδομένα που φέρει έρχονται απευθείας σε επαφή με την κάρτα, δίχως να χαθεί πολύτιμος χρόνος μεταφοράς. Η δομή που δεσμεύει χώρο στη μνήμη για να αντιπροσωπευθεί εκεί ένα bitmap, είναι η δομή surface του DirectDraw. Η μεθοδολογία είναι απλή: δημιουργούμε ένα surface κι έπειτα κάνουμε blit ένα bitmap, αντιγράφουμε, δηλα-

ΓΛΩΣΣΑΡΙΟ ΓΙΑ ΕΚΚΟΛΑΠΤΟΜΕΝΟΥΣ GAME PROGRAMMERS!

AI Τεχνητή νοημοσύνη (Artificial Intelligence).

Assembly Η πιο κοντινή στον κώδικα μηχανής γλώσσα προγραμματισμού.

Back Buffer Οθόνη "παρασκηνίου".

Bitmap Format εικόνας που εκμεταλλεύονται συνήθως οι visual γλώσσες.

Blit Αντιγραφή bitmap στη μνήμη.

DirectX Πλατφόρμα της Microsoft για multimedia εφαρμογές.

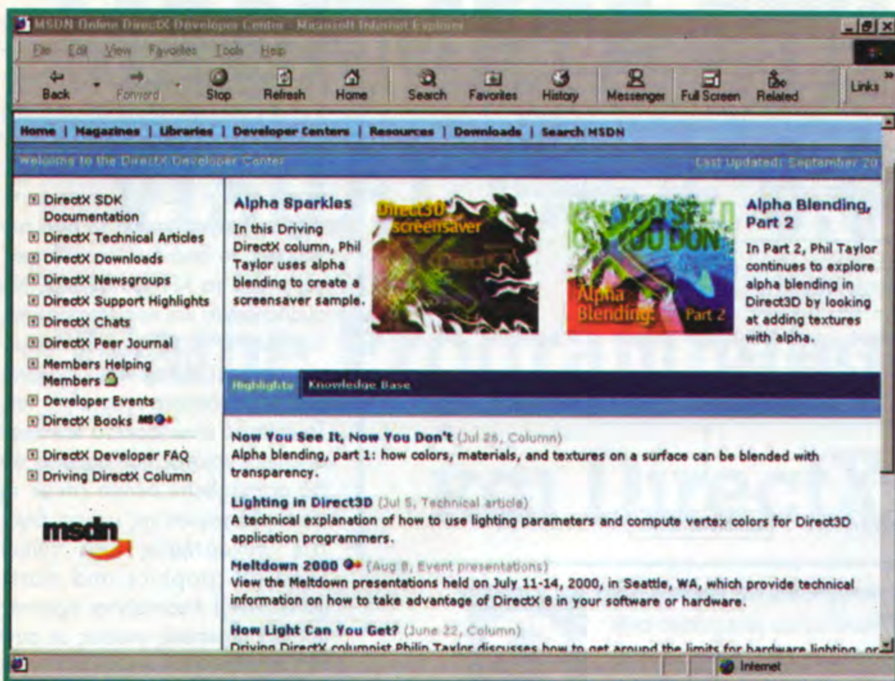
Page Flipping Τεχνική οθόνης "παρασκηνίου" με σκοπό τη βελτιστοποίηση του animation.

Game Design Γενικός σχεδιασμός ενός παιχνιδιού (σενάριο - πλοκή - περιβάλλον κ.λπ.).

GI Γραφικό περιβάλλον παιχνιδιού (Graphics Interface: menus - buttons - bars κ.λπ.).

Render Οπτικοποίηση 3D δεδομένων στην οθόνη.

Sprite Ενας 2D κινούμενος χαρακτήρας.



Στο http://www.msdn.microsoft.com/directx θα βρείτε τη "Βίβλο" των DirectX από τον ίδιο τους τον κατασκευαστή.

δή, στο χώρο που έχει δεσμεύσει το surface την εικόνα μας. Για να γίνει αυτό εφικτό και για να κατορθώσουμε το εφέ του animation, ακολουθούμε την παρακάτω τεχνική.

Η τεχνική page flipping δημιουργεί δύο επιφάνειες εργασίας στη μνήμη, την primary surface και την back surface. Ο χώρος που καταλαμβάνουν εξαρτάται από την ανάλυση που θα δουλέψουμε. Π.χ., εάν δουλεύουμε σε ανάλυση 640x480 με 256 χρώματα, το μέγεθος κάθε επιφάνειας θα είναι 640x480=307.200 bytes. Αφού φτιαχτούν τα δύο surfaces, όλα τα επόμενα surfaces με τα bitmaps που απεικονίζουν τα sprites του παιχνιδιού θα προσκολλώνται σε μία από τις δύο επιφάνειες: την primary surface ή την back surface. Από αυτές πάντα η primary είναι ορατή και αντιπροσωπεύει ό,τι βλέπουμε στην οθόνη μας. Στην back surface χτίζουμε το επόμενο καρέ της κίνησης -όσο ο user βλέπει την primary- και έπειτα με μία εντολή, την flip(), εναλλάσσουμε τις δύο επιφάνειες. Αυτή η διαδικασία γίνεται αδιάκοπα και οδηγεί σε μία αρκετά αποδοτική ταχύτητα 2D animation.

ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ ΑΠΟ ΤΟ ΜΗΔΕΝ

Ξεκινάμε ένα νέο project από το file και new, επιλέγοντας αντί του MFC AppWizard το Win32 application. Δίνουμε ως τίτλο το DDTest και στο επόμενο βήμα προτιμάμε τη δεύτερη επιλογή, τη "simple Win32 application". Μόλις ετοιμαστεί το περιβάλλον μας, φροντίζουμε να ενημερώσουμε τη Visual C++ πως θα κάνουμε χρήση της βιβλιοθήκης ddraw.dll, η οποία και μετουσιώνει όλες τις υπηρεσίες του DirectDraw. Για να το καταφέρουμε αυτό, από το κεντρικό μενού επιλέγουμε "Project" κι έπειτα "Settings...". Εκεί μεταφερόμαστε στο tab "Link" και συμπληρώνουμε στο τέλος του edit box με τίτλο "Object/library modules" τη λέξη "ddraw.lib". Φροντίζουμε το αρχείο "Ddraw.h" να υπάρχει στο include directory της VC++ 6 και, αν ακολουθήσαμε αυτά τα απλά βήματα και έχουμε προεγκαταστήσει τα DirectX, όλα είναι έτοιμα για να προγραμματίσουμε. Ανοίγουμε το αρχείο DDTest.cpp και το μετατρέπουμε ως εξής:

ΘΕΜΑΤΑ ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΩΝ ΤΕΥΧΩΝ

ΤΕΥΧΟΣ **111** *(ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ 1999)*	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗ ΓΛΩΣΣΑ
ΤΕΥΧΟΣ **112** *(ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ 1999)*	ΒΑΣΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ
ΤΕΥΧΟΣ **113** *(ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 2000)*	ΜΕΝΟΥ ΚΑΙ... ΦΑΝΤΑΣΙΑ!
ΤΕΥΧΟΣ **115** *(ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 2000)*	CONTROLS & DIALOGS
ΤΕΥΧΟΣ **117** *(ΜΑΡΤΙΟΣ 2000)*	ACTIVEX ΠΡΟΣΘΗΚΕΣ...
ΤΕΥΧΟΣ **119** *(ΑΠΡΙΛΙΟΣ 2000)*	ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΕΣ ΔΙΑΘΕΣΕΙΣ...
ΤΕΥΧΟΣ **121** *(ΜΑΪΟΣ 2000)*	ΠΑΜΕ ΣΤΟΙΧΗΜΑ...
ΤΕΥΧΟΣ **123** (ΙΟΥΝΙΟΣ 2000)	ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΕΠΑΦΩΝ
ΤΕΥΧΟΣ **125** *(ΙΟΥΛΙΟΣ 2000)*	ΒΑΣΕΙΣ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ
ΤΕΥΧΟΣ **127** *(ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ 2000)*	ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΙΚΟΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΚΑΙ ΥΠΟΚΕΙΜΕΝΙΚΟΣ ΠΡΟΣΑΝΑΤΟΛΙΣΜΟΣ
ΤΕΥΧΟΣ **129** *(ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ 2000)*	ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ ΣΤΑ ΒΑΣΙΚΑ...

ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ ΜΕ ΤΗ ΣΤΗΛΗ

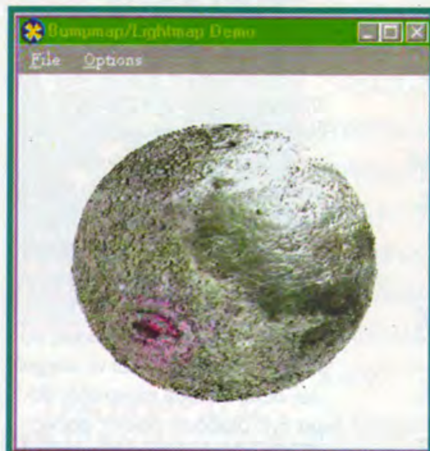
Μη διστάσετε να στείλετε τα σχόλιά σας για τη στήλη, το μέλλον του προγραμματισμού ή του ελληνικού ποδοσφαίρου στη διεύθυνση a_vaggelis@hotmail.com. Οσο διεστραμμένη κι αν είναι η ιδέα σας, όσο extreme κι αν είναι η πρότασή σας, περιμένουμε να ακούσουμε τις εμπνεύσεις σας για τα θέματα των επόμενων τευχών. Απορίες, δυστυχώς, δεν γίνεται να απαντώνται μέσω e-mail, γιατί το πολυπληθές επιτελείο της στήλης (που ανέρχεται στο χολιγουντιανό αριθμό του ενός ατόμου) δεν σας προλαβαίνει! Γι' αυτό το σκοπό, άλλωστε, υπάρχει η στήλη "How To"...

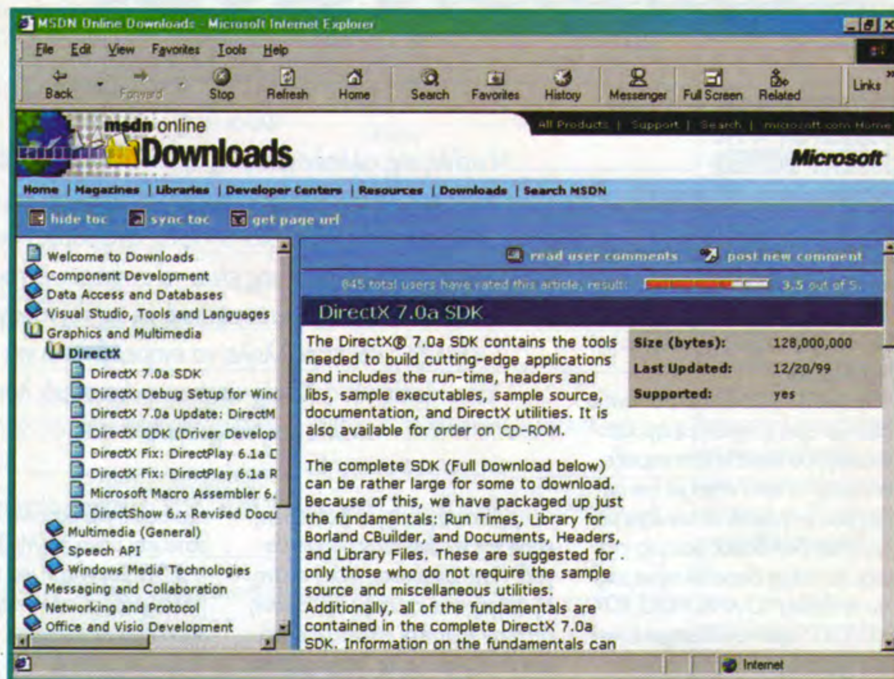
```
// DDTest.cpp : Defines the entry point for the
   application.
//
#include "stdafx.h"
#include <ddraw.h>
LPDIRECTDRAW lpDD;
bool DirectDrawInit(HWND hwnd)
{
HRESULT ddrval;

ddrval = DirectDrawCreate( NULL, &lpDD,
   NULL );
if( ddrval != DD_OK )
{
return(false);
}
ddrval = lpDD->SetCooperativeLevel( hwnd,
   DDSCL_EXCLUSIVE | DDSCL_FULLSCREEN );
if( ddrval != DD_OK )
{
lpDD->Release();
return(false);
}

ddrval = lpDD->SetDisplayMode( 640, 480, 8);
if( ddrval != DD_OK )
{
lpDD->Release();
return(false);
}
return(true);
}

int APIENTRY WinMain(HINSTANCE
   hInstance,
HINSTANCE hPrevInstance,
LPSTR lpCmdLine,
int nCmdShow)
{
// TODO: Place code here.
return 0;
}
```





Κάντε download το DirectX developer's SDK.

Τρέχοντας την εφαρμογή, δεν θα εκτελεστεί τίποτα απολύτως, τουλάχιστον τίποτα που να μπορούμε να αντιληφθούμε. Παρ' όλα αυτά, στο παρασκήνιο, το κομμάτι που προσθέσαμε ανέλαβε την αρχικοποίηση (initialize στα ελληνικά!) του DirectX περιβάλλοντος. Μόνο έτσι μπορούμε να κάνουμε χρήση των συναρτήσεων και των αντικειμένων του. Επόμενο στάδιο είναι η δέσμευση μνήμης για την primary και back surface. Παρατηρήστε πως η δημιουργία των surfaces στηρίζεται σε pointers. Αυτός είναι ο λόγος που η εναλλαγή των δύο τεράστιων surfaces γίνεται τόσο αστραπιαία. Προφανώς, δεν αλλάζουν θέση όλα τα δεδομένα παρά μόνο αλλάζουν τιμές οι δύο διευθύνσεις τους μεταξύ τους. Για να το θέσουμε απλούστερα, με την εντολή flip() ο υπολογιστής βάζει στη θέση της διεύθυνσης μνήμης της primary surface αυτήν της back surface και αντίστροφα. Αλλάζοντας θέση σε δύο νούμερα, σίγουρα γλιτώνουμε πολύ περισσότερο χρόνο από το να μεταφέραμε όλα τα γραφικά δεδομένα του ενός surface στο άλλο. Δείτε παρακάτω πώς εγκαινιάζουμε τα δύο surfaces.

```
LPDIRECTDRAWSURFACE lpDDSPrimary; //
  DirectDraw primary surface
LPDIRECTDRAWSURFACE lpDDSBack; //
  DirectDraw back surface

bool CreatePrimarySurface()
{
DDSURFACEDESC ddsd;
DDSCAPS ddscaps;
HRESULT ddrval;
memset( &ddsd, 0, sizeof(ddsd) );
ddsd.dwSize = sizeof( ddsd );
ddsd.dwFlags = DDSD_CAPS |
  DDSD_BACKBUFFERCOUNT;
ddsd.ddsCaps.dwCaps =
  DDSCAPS_PRIMARYSURFACE |
  DDSCAPS_FLIP | DDSCAPS_COMPLEX;
ddsd.dwBackBufferCount = 1;
ddrval = lpDD->CreateSurface( &ddsd,
  &lpDDSPrimary, NULL );
if( ddrval != DD_OK )
{
lpDD->Release();
return(false);
}
ddscaps.dwCaps = DDSCAPS_BACKBUFFER;
ddrval = lpDDSPrimary-
  >GetAttachedSurface(&ddscaps,
  &lpDDSBack);
if( ddrval != DD_OK )
{
lpDDSPrimary->Release();
lpDD->Release();
return(false);
}
return true;
}
```

ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ ΙΝΔΙΑΝΙΚΗΣ ΣΟΦΙΑΣ
('Η ΑΛΛΙΩΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΙΚΟ TIP!)

Για να προγραμματίσετε με τη βοήθεια του DirectX, θα χρειαστείτε το DirectX developer's SDK, το οποίο έχει ενσωματωθεί στο πακέτο της Microsoft Visual C++ από την έκδοση 4.1 και μετά. Σε περίπτωση που προτιμάτε κάποια παλαιότερη έκδοση ή την Borland C++, τότε δεν έχετε παρά να προμηθευτείτε αυτόνομο το DirectX developer's SDK από το site του MSDN (Microsoft Software Developers Network) στη διεύθυνση: http://www.msdn.microsoft.com/directx

ΣΥΝΕΧΙΖΕΤΑΙ...

Για να συνειδητοποιήσετε πόσο ευρύτατα διαδεδομένη είναι η χρήση του DirectX, αρκεί να μετρήσετε πόσα από τα αγαπημένα σας games απαιτούν κάποια έκδοση του δημοφιλούς πακέτου της Microsoft.

Αν και ο προγραμματισμός με τη βοήθειά τους μοιάζει επίπονος, είναι ο ευκολότερος τρόπος για να προσεγγίσετε το χώρο των απαιτητικών multimedia εφαρμογών. Η γνώση της Visual C++ σε αρκετά καλό βαθμό είναι απαραίτητη για να συνοδεύσει την εντατική προπόνηση πάνω στον DirectX προγραμματισμό. Ενα άρθρο το μόνο που μπορεί να κάνει είναι να σας βάλει στο κλίμα του game programming.

Ο περιορισμένος χώρος μάς αναγκάζει να σπάσουμε το αφιέρωμα στον multimedia προγραμματισμό σε συνέχειες, μέχρι να αγανακτήσετε και να μας ζητήσετε να τις σταματήσουμε! Στο επόμενο τεύχος, λοιπόν, αναμένατε χαμογελαστά "μπίου μπίου" να δίνουν χρώμα και ζωή στην οθόνη μας (κοινώς animation!).

Ως τότε, αναζητήστε τεχνικές και αντλήστε πληροφορίες από τις πρωτοπόρες εταιρείες παραγωγής computer games που δεν διστάζουν να μοιραστούν τα μυστικά τους με σας στο Internet. Άλλωστε, το κυρίαρχο συστατικό για την επιτυχία ενός παιχνιδιού είναι η φαντασία και η πρωτοτυπία. Πού ξέρετε, μπορεί μετά από λίγο καιρό να φιλοξενούμε τις πρώτες απόπειρες σας σε κάποια άλλη στήλη αυτού του περιοδικού...

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

Φίλοι μας,
Η στήλη της αλληλογραφίας βρίσκεται εδώ για όλους εσάς που έχετε προβλήματα με τον υπολογιστή σας, αλλά και προτάσεις και απόψεις αναφορικά με το περιοδικό. Στόχος της είναι να ενημερώνει τους αναγνώστες για θέματα σχετικά με τις τεχνολογικές εξελίξεις και παράλληλα να ενημερώνεται για τις απαιτήσεις τους. Χωρίς κανέναν ενδοιασμό, λοιπόν, στείλτε μας τα γράμματά σας.

TALES OF THE UNEXPECTED

Αγαπητό "PC Master",
Είναι η δεύτερη φορά που σας γράφω (το πρώτο γράμμα μου δεν δημοσιεύτηκε, κλαψ) και σκέφτηκα να μοιραστώ μαζί σας μία παράξενη αλλά αληθινή ιστορία.

Την Τρίτη 13-06-2000 (το τονίζω γιατί έχει άμεση σχέση με την ιστορία μου) μου συνέβη κάτι παράξενο. Εκείνο το πρωί πήγα με τον πατέρα μου στη δουλειά του (έχει μαζί με τους δύο θείους μου μία εταιρεία). Για να μη βαρεθώ πήρα μαζί μου το βιβλίο "Ο ΑΡΧΟΝΤΑΣ ΤΟΥ ΣΚΟΤΟΥΣ" από τον διάσημο Lovecraft (ξέρετε τώρα εσείς τι βιβλία είναι αυτά!). Οταν πήγα για μία δουλειά με τον πατέρα μου και τον ένα από τους δύο θείους μου, άφησα το πολύτιμο αυτό βιβλίο πάνω σ' ένα τραπέζι στο μαγαζί. Φανταστείτε, λοιπόν, πώς ένιωσα όταν γύρισα στο μαγαζί και είδα να βγαίνουν καπνοί από το πίσω μέρος του. Ναι, καλά μαντέψατε, το βιβλίο μου καιγόταν! Ακούστε τώρα το λόγο για τον οποίο καιγόταν το βιβλίο μου. Ο άλλος θείος μου, που είχε μείνει στο μαγαζί, βλέποντας για πρώτη φορά το βιβλίο, αναρωτήθηκε από πού άραγε να είχε έρθει αυτό το ΣΑΤΑΝΙΣΤΙΚΟ" (!!!) βιβλίο. Κοιτάζοντας προς τη πόρτα (αυτά μου τα είπε ο ίδιος), βλέπει μία μαυροντυμένη γυναίκα με τη μαυροντυμένη κόρη της να βγαίνουν από το μαγαζί. Κατά σύμπτωση (λέει) εκείνη τη στιγμή άκουσε στην τηλεόραση ότι ήταν Τρίτη και 13 και με αυτό δεν άντεξε άλλο τα "επιχειρήματα του Σατανά" και έκαψε το βιβλίο της μαύρης μαγείας!

Σας ξαναλέω ότι αυτά δεν τα είδα ούτε σε όνειρο ούτε σε κάποια ταινία ή κάποιο παιχνίδι. Είναι ακριβώς όπως έγιναν (και εξιστορήθηκαν από το θείο μου).

LORD DEMON, LORD OF HELL

Υ.Γ. 1: Εύχομαι να το δημοσιεύσετε, εξάλλου δεν είναι κάτι το οποίο ακούς κάθε μέρα!!!
Υ.Γ. 2: Εγώ προτείνω να βάλετε ένα άρθρο για μουσική στο περιοδικό, μια και οι ροκάδες και μεταλλάδες με υπολογιστή δεν είναι και τόσο λίγοι. Δεν λέω να το ξεφτιλίσετε, αλλά απλώς να έχει το περιοδικό μία ποικιλία θεμάτων, έστω και μόνο για MP3.
Υ.Γ. 3: Συγγνώμη για το λίγο μεγάλο γράμμα, αλλά έπρεπε να τα πω κι εγώ σε κάποιον!

Φίλε μας,
Αν η ιστορία που μας διηγήθηκες είναι αληθινή, ειλικρινά λυπούμαστε όταν διαπιστώνουμε πως υπάρχουν ακόμα και σήμερα, εν έτει 2000, άνθρωποι που ζουν στο μεσαίωνα και εφαρμόζουν ιεροεξεταστικές μεθόδους. Το κάψιμο οποιουδήποτε -ακόμα και του πιο αισχρού και κατάπτυστου- βιβλίου είναι μια απαράδεκτη ενέργεια, ανεξάρτητα από τις συνθήκες κάτω από τις οποίες γίνεται. Δεν φέρνεις το θείο σου καμιά βόλτα από τα γραφεία μας; Ο Αρχοντας του Σκότους (βλ. Σαρκ - Σατ) έχει δυο λογάκια να του ψιθυρίσει ιδιαιτέρως στο αυτί...



ΕΝΑΣ ADVENTURER ΚΑΙ... ΟΧΙ ΜΟΝΟ!

Αγαπητό "PC Master",
Δεν μπορώ να πω ότι είμαι φανατικός αναγνώστης σας. Ετυχε να διαβάσω το τεύχος 126 και να αγοράσω το 127. Η αλήθεια είναι, όμως, ότι τώρα που άρχισα μάλλον δεν θα σταματήσω. Θα ήθελα να κατακρίνω, ελαφρώς, την Κωνσταντίνα (τεύχος 127) που νομίζει ότι είναι πολύ έξυπνο να φουσκώνει τα πράγματα και να τα κάνει υπερβολικά. Η πραγματική μαγκιά (αν μου επιτρέπετε) είναι να μπορείς να αντιστέκεσαι στον πειρασμό. Θέλω να συγχαρώ τον DRACULA για την κριτική του όσον αφορά στο θέμα "The Longest Journey". Ακόμα θέλω να υποστηρίξω την άποψη του 8r@x ότι οι Pentium (απλοί) στα 133MHz δεν έχουν πεθάνει. Και τον κ. Χ, που δεν υποστηρίζει αυτήν την άποψη, τον προκαλώ για μια συζήτηση μέσω e-mail στο fm@mail.gr. Επειδή δεν γράφω μόνο για να κατηγορώ και να συγχαίρω, θέλω να θίξω και το εξής θέμα: Εχω διαβάσει πολλές φορές: "Το Red Alert είναι καλύτερο!" "Οχι, το Starcraft!" κ.λπ. Ανάμεσα σε αυτά τα δύο, προσωπικά, προτιμώ και πιστεύω ότι είναι καλύτερο το RA, αλλά δεν θα βρίσω κανέναν που θα υποστηρίξει ότι το Starcraft είναι πιο καλό, γιατί θα τη βρίσκει με το Starcraft όπως κι εγώ με το RA. Αν έχω λάθος άποψη, διαφωνήστε μαζί μου μέσω e-mail ή μέσω αυτής της στήλης.

Φιλικά δικός σας,
ο adventuras F.M.

Υ.Γ. 1: Adventures forever!
Υ.Γ. 2: Ελπίζω σε δημοσίευση!
Υ.Γ. 3: Matrix forever!
Υ.Γ. 4: Sorry, για το μεγάλο γράμμα.

Φίλε μας,
Δημοσιεύουμε όπως βλέπεις το γράμμα σου, το οποίο μόνο... μεγάλο δεν ήταν (έχουν δει τα ματάκια μας...)! Με την άποψή σου για το γνωστό θέμα της κόντρας ανάμεσα στους οπαδούς του ενός τίτλου ή του άλλου συμφωνούμε απόλυτα - περί ορέξεως, κολοκυθόπιτα!

DIABLO 2, ΜΕΡΟΣ 777ο

Αγαπητό "PC Master",
Είμαι ένας από τους αρχαιότερους των αναγνωστών σου, γεγονός που μου δίνει το κουράγιο να απασχολήσω τη στήλη της αλληλογραφίας σου για 3η φορά, ελπίζοντας ξανά σε δημοσίευση.
Ο λόγος που σου γράφω είναι ένα γεγονός που με απογοήτευσε αναφορικά με το ποιόν συγκεκρι-

μένων -για να μην κάνω επικίνδυνες γενικεύσεις- αναγνωστών σου. Αναφέρομαι, φυσικά, στη φραστική επίθεση που δέχθηκε ο εκλεκτός συντάκτης σου Ανδρέας Τσουρινάκης μέσω mails κ.λπ. με αφορμή την κριτική που έκανε στο Diablo 2 προ μηνός. Το ότι κάποια από αυτά ο Τσουρινάκης δεν τα δημοσίευσε επειδή "τα κείμενα συνοδεύονταν από απαράδεκτους προς εμένα χαρακτηρισμούς και κατηγορίες" φανερώνει ότι ελέχθησαν ανεπίτρεπτα πράγματα και με κάνουν να φαντάζομαι διάφορα...

Η θέση μου απέναντι σε αυτά - αν και ίσως το θέμα δεν με αφορά άμεσα - μπορεί να διατυπωθεί με μία λέξη: Αίσχος! Μα είναι δυνατόν κάποιοι άνθρωποι να επιτίθενται σε κάποιον, επειδή αυτός κατέγραψε την προσωπική θέση του (αδιάφορο αν πρόκειται για review ή ό,τι άλλο); Εν έτει 2000 θα βρίζουμε όποιον έχει αντίθετη άποψη με τη δική μας; Στην περίπτωση, δε, του Τσουρινάκη το ζήτημα καταντάει εξωφρενικό. Εδώ μιλάμε για τον άνθρωπο που μας έμαθε τα adventures & RPGs, τον άνθρωπο χάρη στον οποίο μπήκαμε στο θαυμαστό αυτό κόσμο που καθημερινά χαιρόμαστε μπροστά στην οθόνη του PC μας. Μήπως όλοι αυτοί που δεν δίστασαν για ένα review να τον κατηγορήσουν ευθαρσώς, δεν υπήρξαν αναγνώστες του πολύ πριν να παίξουν για πρώτη φορά adventure ή RPG; Μήπως διαθέτουν την πείρα και την οξυδέρκεια του ιδίου; Αλήθεια, ποιο ήταν το πρώτο τους adventure ή RPG; Και από ποιον ενημερώνονταν μέχρι να το παίξουν; Ντροπή τους, γιατί πρόκειται για αχαριστία.

Να αποσαφηνίσω ότι τα παραπάνω βέλη δεν αποστέλλονται σε όσους διατύπωσαν την αντίθεσή τους με κόσμιο τρόπο και με σχετική παράθεση επιχειρημάτων. Όμως, χαρακτηρισμοί όπως "τρελός παίκτης", "τα άρθρα του είναι γεμάτα ανακρίβειες" (αλήθεια, γιατί τότε τους δίνεις τόση βάση και ασχολείσαι μαζί τους, κ. Executor;), "χρειάζεται αντικατάσταση" (καλέ, βρήκαμε νέο διευθυντή σύνταξης, καλώς τον), τα θεωρώ απαράδεκτα. Κάποιος άλλος χαρακτήριζε τον Τσουρινάκη ειρωνικά φίρμα. Καταρχήν, αν ένας στην Ελλάδα έχει το δικαίωμα να αυτοαποκαλείται έτσι, αυτός είναι ο Τσουρινάκης. Δεύτερον, έγραψε ποτέ κάτι τέτοιο ή τα κείμενά του υποδηλώνουν τέτοια νοοτροπία; Σαφώς όχι, και το λέω γιατί τα προσέχω ιδιαίτερα, αφού αποτελούν βασική πηγή πληροφόρησης για τις επιλογές που κάνω στις αγορές μου αναφορικά με τα adventures & RPGs.

Και πάμε παρακάτω. Όλοι εσείς οι Diablo maniacs έπρεπε υποχρεωτικά να δείτε μία διθυραμβική κριτική και ένα 1000% για να μείνετε ικανοποιημένοι και έτσι να τη "γλιτώσει" ο Τσουρινάκης; Μα τι αντικειμενική πληροφόρηση θα ήταν αυτή (μάλιστα την επικαλείστε ως επιχείρημα) αν ο Τσουρινάκης έπρεπε να ικανοποιήσει τα βίτσια σας; Μήπως τα σημεία στα οποία κάνει κριτική ο Τσουρινάκης δεν είναι αληθινά; Το Save System δεν είναι όντως άθλιο (σημ.: Έχω παίξει το Diablo 2 και μάλιστα το τερμάτισα με Paladin στο 24ο - μόλις - level, οεεεεε!!!); Το lag απαράδεκτο για παραγωγή τέτοιου βεληνεκούς; Πού είναι το πρόβλημα, λοιπόν; Αυτά είδε ο Τσουρινάκης (όπως και όλοι μας, άσχετα αν κάποιοι βάζουν παρωπίδες), αυτά έγραψε. Απλώς το πρόβλημα είναι ότι δεν μπορούν κάποιοι να καταπιούν το 80%. Και για ένα νούμερο δεν διστάζουν να μειώσουν το κύρος ενός ανθρώπου που κάνει υποδειγματικά τη δουλειά του τόσα χρόνια προς το δικό μας, τελικά, όφελος. Τι να πει κανείς;

Υ.Γ. 1: Τσουρινάκη, γερά με τσαμπουκά. Και άσε τις "φίρμες" να βράζουν στο ζουμί τους.

Υ.Γ. 2: Αλλά πάλι, 80% στο παιχνίδι που με έκανε όλο το καλοκαίρι να ξεχάσω τι εστί παραλία; Τα γύρευες μου φαίνεται (!!!)... Με ένα save system της προκοπής νομίζω ότι άξιζε ένα ξεγυρισμένο 90φεύγα!

Υ.Γ. 3: Μα είναι σοβαρή άποψη ότι το save system λειτουργεί θετικά στο gameplay επειδή σε υποχρεώνει να παίξεις ξανά και ξανά τα ίδια σημεία, με αποτέλεσμα να είσαι υψηλού level, όταν θα φτάσεις μπροστά στο Diablo; Μα εγώ, ρε φίλε, δεν έχω διάθεση να σκοτώσω χίλιες φορές το ίδιο αναθεματισμένο Fetish που μου έχει αλλάξει τα φώτα. Μπαμ μία και πάμε παρακάτω. Και στο κάτω κάτω της γραφής, μαγκιά είναι να σκοτώσεις τον Diablo με χαμηλού level χαρακτήρα και όχι όταν θα έχεις περισσότερα HPs από τον ίδιο.

Υ.Γ. 4: Άσχετο με το παραπάνω. Τον τελευταίο καιρό ο tower του PC μου βγάζει έναν απίστευτα ενοχλητικό θόρυβο, σαν να μαρσάρει μηχανάκι (αλλάζει και ταχύτητες, δεν κάνω πλάκα!). Το ανεμιστηράκι είναι, τι είναι, γιατί μου έχει σπάσει τα νεύρα;

Υ.Γ. 5: Αχ, ρε Maiden, πού ήσαστε στο Rockwave να τα *(&Æ%*#* όλα;

Υ.Γ. 6: Δεν φοβάμαι το μαστίγωμα, λες να δοκιμάσω ως συντάκτης στο αγαπημένο μου περιοδικό; Περνάνε μερικά λεπτά... χρατς! Χμ, τώρα που το ξανασκέφτομαι, θα σας πάρω τηλέφωνο. Είμαι μαζόχας, τι να κάνουμε. (Κράτσας: Βρήκαμε τον άνθρωπό μας!)

Γιώργος

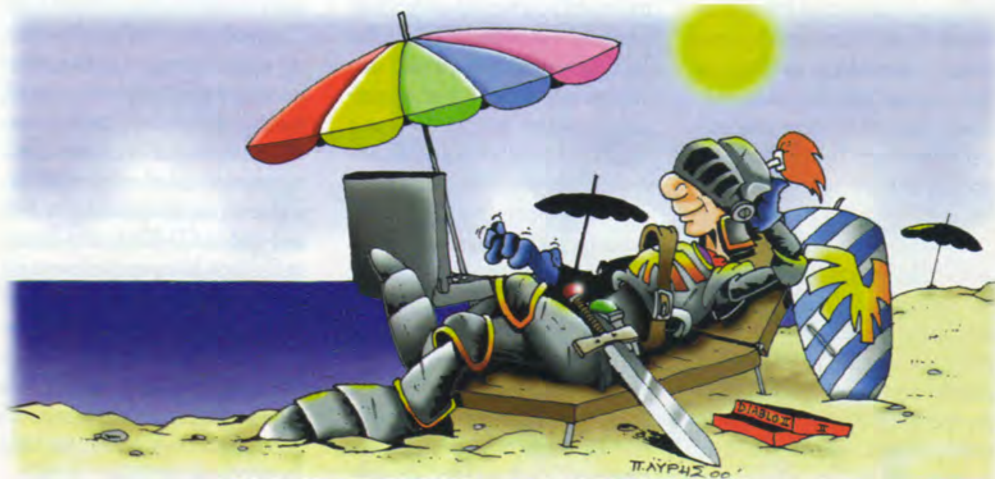
▼ Αγαπητέ Γιώργο,

Το θέμα νομίζουμε πως έχει πια εξαντληθεί, μετά και την αναλυτική απάντηση του Ανδρέα μέσω της στήλης "Adventure SOS". Πάντως, δεν γράφεις άσχημα - αν ενδιαφέρεσαι σοβαρά για μία θέση συντάκτη, χτύπα ένα τηλέφωνο στο περιοδικό και ζήτησε τον εκλεκτό μας αρχισυντάκτη. Δεν ξέρεις ποτέ τι σου επιφυλάσσει το μέλλον (εμείς, βέβαια, ξέρουμε, αλλά δεν σου λέμε για να μη λακίσεις ευθύς εξαρχής)...

METAL BALLADS

Αγαπητό "PC Master",

Είμαστε τρεις σχετικά παλιοί αναγνώστες σου και παρακολουθούμε από κοντά την



ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

ανοδική πορεία σου. Παρ' όλα αυτά θα θέλαμε να επισημάνουμε κάποια αρνητικά στοιχεία που έχουμε εντοπίσει, η διόρθωση των οποίων θα συμβάλει στη βελτίωση του περιοδικού.

Απευθυνόμενοι στον έμπειρο adventura, Ανδρέα Τσουρινάκη, θα θέλαμε να τον παρακαλέσουμε τα εξής:

1. Εχουμε παρατηρήσει πως πολλά, αν όχι όλα τα reviews του συνοδεύονται από εικόνες οι οποίες φανερώνουν σημαντικά σημεία του παιχνιδιού ή -ακόμη χειρότερα- προδίδουν το φινάλε του. Πιστεύουμε ακράδαντα πως με αυτό τον τρόπο το παιχνίδι χάνει σε μεγάλο βαθμό τη μαγεία του, πόσο μάλλον όταν πρόκειται για ένα adventure που το σενάριο παίζει καταλυτικό ρόλο, κατά την άποψή μας και πιστεύω και τη δική σας, για το κατά πόσο θα αιχμαλωτίσει τον παίκτη στον virtual κόσμο του.

Τέτοια παραδείγματα αποτέλεσαν, δυστυχώς για εμάς, τα reviews του Discworld Noir, Amerzone και Diablo II, όπου ειδικά στα δύο τελευταία προδίδονται τα τέλη των παιχνιδιών.

2. Ασχημη έκπληξη αποτέλεσε για εμάς η ελάττωση των συνοδευτικών CD-ROMs από δύο σε ένα, παρά την πρόσφατη αύξηση της τιμής του περιοδικού σε 1.700 δρχ. Αυτό το γεγονός, σε συνάρτηση με τη δεκαπενθήμερη πλέον κυκλοφορία του περιοδικού, έχει επιβαρύνει σημαντικά στον οικονομικό τομέα τόσο εμάς όσο και άλλους -πιστεύουμε- αναγνώστες. Εξάλλου έχει καταστεί πλέον εμφανές πως πολλά τεύχη στερούνται ουσιαστικά "υλικής αξίας" (τουλάχιστον από πλευράς games).

3. Ακόμα θα θέλαμε να θίξουμε το εξής: Σε πρόσφατο άρθρο του στη στήλη "ADVENTURE SOS" ο Ανδρέας Τσουρινάκης εξομολογείται πως είχε έτοιμο το εν λόγω κείμενο από τα μέσα - τέλη Ιουλίου, πράγμα κατ' εμάς αδιανόητο, καθώς το σημαντικότερο στοιχείο ενός περιοδικού του είδους, η επικαιρότητα, πλήττεται ανεπανόρθωτα. Θα μας λυπούσε απεριόριστα το "PC Master" να κατέφευγε, λόγω πίεσης χρόνου από πλευράς συντακτών, στο "γέμισμα" σελίδων με μόνο σκοπό να βγει η ύλη του τεύχους. Η ανάγκη κυκλοφορίας του περιοδικού σε μηνιαία βάση κρίνεται τουλάχιστον επιτακτική.

4. Τέλος, έχουμε την εντύπωση πως πολλές στήλες δεν έχουν θέση στο περιοδικό, όπως οι "Cinemaster", "The 4th Coming" και στήλες σχετικές με επιτραπέζια RPGs και βιβλία βασισμένα σε αυτούς τους κόσμους. Κάθε ενδιαφερόμενος για τα ανωτέρω είναι πολύ λογικότερο να καταφύγει σε ειδικό περιοδικό, ώστε το "PC Master" να ασχοληθεί αποκλειστικά και μόνο με το θέμα του, τους Η/Υ.

Πιστεύουμε πως είναι ανάγκη να ακουστεί και μία διαφορετική άποψη, ίσως πιο συντηρητική από αυτές που δημοσιεύονται κατά καιρούς στη στήλη της αλληλογραφίας αλλά που, πιστέψτε μας, αντιπροσωπεύει ένα πολύ μεγάλο μέρος των αναγνωστών, οι οποίοι χωρίς να έχουν γράψει ποτέ γράμμα (όπως κι εμείς άλλωστε έως τώρα), σπεύδουν να προμηθευτούν κάθε νέο τεύχος του αγαπημένου τους περιοδικού.

Υ.Γ. 1: Να μας συγχωρούν οι αγαπητοί συντάκτες, αλλά θα αναφερθούμε και πάλι στο χώρο της metal μουσικής σκηνής. Αναφερόμενοι στον BLI][ZER, θα θέλαμε να τον ρωτήσουμε πώς τολμάει να μιλάει έτσι για συγκροτήματα θεϊκά, εκ των οποίων οι μεν (IRON MAIDEN) είναι εκείνοι που έκαναν όλο τον κόσμο από ένα σημείο και μετά να ακούει heavy και οι δε (DREAM THEATER) είναι αυτοί που ουσιαστικά, αν δεν υπήρχαν, δεν θα υπήρχε και η PROGRESSIVE. Είναι δυνατόν να λέει πως η μουσική των Dream Theater είναι απλώς και μόνο ένα show; Είναι δυνατόν να λέει πως τον συγκινούν περισσότερο οι απαίσιοι Cradle of Filth από τους Theater; Μία μόνο ερώτηση: Να μας πει τι τον συγκινεί από αυτούς τους καραγκιόζηδες (Cradle of Filth). Να απαντήσουμε; ΤΙΠΟΤΑ, τους ακούει (όχι μόνο αυτός) για να το παίζει και καλά μάγκας, όχι επειδή του αρέσουν. Ας μας πει επίσης κατά πόσο όμοιο είναι το MUSTER OF PUPPETS με το SOMETHING WICKED THIS WAY COMES των ICED EARTH.

Υ.Γ. 2: Ζητούμε συγγνώμη από τη σύνταξη για τον τόνο του προηγούμενου υστερόγραφου, αλλά όπως εκείνος μίλησε για τα αγαπημένα μας συγκροτήματα έτσι και εμείς είμαστε υποχρεωμένοι να του απαντήσουμε.

Υ.Γ. 3: Stratovarius και ξερό ψωμί. Τα άτομα είναι μάγοι, είναι θεοί, είναι άνθρωποι που τα όργανα (όπως και τα φωνητικά) τα χειρίζονται με απίστευτη μαεστρία. Απλά και μόνο οι μάστορες της Power...

Φιλικά,

Jens J, Timo T, Timo K

Αγαπητοί φίλοι,

Καταρχήν, η φράση σας "πρόσφατη αύξηση της τιμής του περιοδικού σε 1.700 δρχ." στερείται ακρίβειας, αφού η τιμή του περιοδικού έχει μείνει σταθερή στο ποσόν που αναφέρετε από το φθινόπωρο του 1998, εδώ και δύο ολόκληρα χρόνια δηλαδή! Καλό θα είναι, λοιπόν, να προσέχετε τι γράφετε στο μέλλον, για να μην μπορεί κανείς να σας κατηγορήσει για δημιουργία ψευδών εντυπώσεων.

Λόγω της υπερβολικής ανόδου της τιμής του δολαρίου τους τελευταίους μήνες, τα έξοδα εκτύπωσης του περιοδικού αυξήθηκαν δραματικά, με συνέπεια να έπρεπε ή να προχωρήσουμε σε αύξηση της τιμής του ή να αφαιρέσουμε το ένα από τα δύο CD-ROMs. Επιλέξαμε τη δεύτερη λύση, φροντίζοντας ταυτόχρονα να κρατάμε την ποιότητα του ενός -πλέον- CD σε υψηλά επίπεδα, ώστε οι αναγνώστες μας να βρίσκουν σε αυτό ό,τι καλύτερο κυκλοφορεί κάθε δεκαπενθήμερο και, βέβαια, πολλές και ενδιαφέρουσες εκπλήξεις.

Το συγκεκριμένο άρθρο της στήλης "Adventure SOS" έπρεπε έτσι κι αλλιώς να γραφτεί αρκετά νωρίς, λόγω του επικείμενου ταξιδιού του Ανδρέα στα Ιμαλάια, το οποίο κράτησε για περισσότερο από έναν μήνα. Αυτό μάλιστα είχε επανειλημμένα γραφτεί από τον ίδιο τον Ανδρέα στη στήλη, κατά συνέπεια θα μου επιτρέψετε να θεωρήσω το σχόλιό σας για το μεμονωμένο αυτό περιστατικό μάλλον κακοπροαίρετο. Τον ίδιο χαρακτηρισμό θα δώσω και για το... συμπέρασμα που βγάζετε από τη διαπίστωσή σας αυτή, πως δηλαδή το περιοδικό καταφεύγει σε πρόχειρο γέμισμα της ύλης του, αφού κάτι τέτοιο ούτε τεκμηριώνεται από τα γραφόμενά σας ούτε, βέβαια, απηχεί σε καμία περίπτωση την πραγματικότητα. Εντυπωσιακό είναι μάλιστα το ότι προσπαθείτε να κατηγορήσετε το "PC Master" για το ότι... δεν παρακολουθεί την επικαιρότητα, βασιζόμενοι σε μία έκτακτη περίπτωση που μάλιστα αφορά σε μία στήλη η οποία απαντά σε γράμματα αναγνωστών και προσφέρει βοήθεια για adventures και RPGs, ούτε καν δηλαδή σε μία κατεξοχήν στήλη επικαιρότητας. Και ως αντίβαρο για όλα αυτά, τι μας προτείνετε; Να ξαναγίνει το περιοδικό μηνιαίο - προφανώς για να είναι πιο... κοντά στα γεγονότα! Τι να πει κανείς για τη λογική στήριξη της -όποιας- επιχειρηματολογίας σας;

Τελευταία κακοήθεια - και αυτή εξίσου αστήρικτη και υποβολιμιαία όπως και οι άλλες - είναι η φράση "έχει καταστεί πλέον εμφανές πως πολλά τεύχη στερούνται ουσιαστικά 'υλικής αξίας'". Ε, αν είναι εμφανές, μην αφήνετε να σας πιάνουν κορόιδα - σταματήστε να τα παίρνετε! Σε εμάς, πάντως, μόνο εμφανές δεν είναι, γι' αυτό θα μας επιτρέψετε να συνεχίσουμε να βγάζουμε με συνέπεια το αγαπημένο περιοδικό δεκάδων χιλιάδων αναγνωστών ανά την επικράτεια. Τέλος, οι προτάσεις σας για τα υπέρ του δέοντος αποκαλυπτικά reviews και τις στήλες που πιστεύετε πως δεν έχουν θέση στο περιοδικό, θα ληφθούν υπόψη.

ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ! ΒΡΕΘΗΚΕ ΤΟ ΝΕΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΝΟΜΠΕΛ!

New entry: Δευτέρα, 15 Μαΐου

Επιτέλους! Επιτέλους! Τα κατάφερα! Σύντομα όλος ο κόσμος θα μιλά για την ανακάλυψή μου. Σας το λέω εγώ, ο Ιγνάτιος Σωφρονίδης, που το όνομά μου θα γραφτεί με χρυσά γράμματα στην ιστορία της επιστήμης. Μήνες τώρα με βασάνιζε αυτή η διαβολική ομοιότητα του ατόμου και του pixel. Το άτομο, αυτό το απειροελάχιστο κομμάτι της ύλης, αυτή η ασύλληπτη μονάδα της ύπαρξής μας, αυτή η απαρχή του φυσικού κόσμου, δεν είναι παρά μια βιτρίνα, ένα είδωλο, ένα ΤΙΠΟΤΑ. Από κάτω κρύβεται ένας ολόκληρος κόσμος πέρα από την - υπέροχη - διάνοιά μου. Είναι αλήθεια. Το άτομο μπορεί να διασπασθεί, όπως ανακάλυψε βέβαια ο γνωστός συνάδελφος, που αν ο Θεός είχε προνοήσει να με φέρει σε αυτό τον κόσμο λίγο πιο νωρίς θα τον είχα σκίσει. Και τώρα, όμως, έχω μία μεγάλη ευκαιρία να αποκαταστήσω το όνομά μου. Τώρα είναι η μεγάλη ευκαιρία να προσφέρω την πολύτιμη συμβολή μου σε αυτό το σύμπαν που περίμενε τη δική μου ευφυΐα για να ξεδιπλώσει το μεγαλείο του. Το ερώτημα με βασάνιζε από καιρό, κυρίευε τη σκέψη μου, καταλάμβανε το υποσυνείδητό μου και με πίεζε σαν να ζητούσε εναγωνίως μια λύση: Μήπως... μήπως μπορεί και το pixel, αυτό το θεμελιώδες στοιχείο του εικονικού κόσμου, μήπως μπορεί και αυτό... να διασπαστεί; ΝΑΙ! ΝΑΙ! Οσο τρελό και παράλογο κι αν φαίνεται, ναι, μπορεί και το pixel να διασπαστεί. Ω, ουρανοί και μυστήριες δυνάμεις αυτού του κόσμου, δεν γνωρίζω πώς οδηγήθηκα σε αυτή την ανακάλυψη, ωστόσο μία σπίθα ήταν αρκετή, μία φευγαλέα σκέψη... και μετά όλα άλλαξαν. Κανείς δεν ξέρει πώς περίμενα αυτή τη στιγμή. Εγώ, μόνος, κατάφερα να αποκαλύψω το μυστικό που θα αλλάξει τη ζωή των επόμενων γενεών εις τους αιώνας των αιώνων. Ανακάλυψα... ΤΗ ΔΙΑΣΠΑΣΗ ΤΟΥ PIXEL! Αύριο κιόλας θα παρουσιάσω στο διεθνές επιστημονικό συνέδριο - όπως άλλωστε αρμόζει σε έναν επιστήμονα του κύρους μου -τη θεωρία μου.

Υστερα, λοιπόν, από επίμονα πειράματα, ατελείωτους υπολογισμούς και πολλά ξενύχτια, ανακάλυψα με τη βοήθεια του ηλεκτρονικού μικροσκοπίου μου, το οποίο αποτελείται από μία ηλεκτρονική οθόνη CRT και έναν μεγεθυντικό φακό τεχνολογίας WAZ (What A Zoom), ότι:

Α) Το pixel δομείται από τρία μικρότερα θεμελιώδη στοιχεία, τα R-όνια, G-όνια και B-όνια, τα οποία βρίσκονται σε ισοδύναμη αλληλεπίδραση μεταξύ τους.

Β) Οι δυνάμεις που τα συγκρατούν στον πυρήνα του pixel μετριούνται σε bits (γνωστό παλιότερα και ως "υπόθεση βάθους χρώματος").

Γ) Οταν ένα pixel δεν αλληλεπιδρά με τα άλλα pixels, τότε τα δομικά στοιχεία του βρίσκονται σε κατάσταση χρωμοστατικής ουδετερότητας (ή η οθόνη είναι κλειστή).

Δ) Υπό ορισμένες συνθήκες θερμοκρασίας και ατμοσφαιρικής πίεσης... εχμμμ! λάθος... οθόνης και κάρτας γραφικών, τα pixels έχουν την τάση να ανταλλάσσουν R-όνια, G-όνια και/ή B-όνια, μεταλλάσσοντας το μοριακό βάθος τους (επίσης προγενέστερα γνωστό ως "υπόθεση anti-aliasing").

Είναι, βεβαίως, αλήθεια ότι η θεωρία μου δεν είναι και τόσο ανεπτυγμένη, καθώς είναι πρώιμη, αλλά σύντομα θα την τελειοποιήσω. Χωρίς αμφιβολία έχω πλέον θέσει τις βάσεις της υπο-pixelικής ηλεκτρονικής, μίας επιστήμης που θα συγκλονίσει τον πολιτισμό με τα επιτεύγματά της. Στα δικά μου στιβαρά χέρια σήκωσα το βάρος της απόδειξης αυτών που οι άλλοι απλώς υποπτεύονταν.

Πάμε, Max... Εμπρός για τη δόξα!

Κωστής Καρβουνιάρης

Αγαπητέ Ιγνάτιε-Κωστή,
Το "PC Master" ήδη σε έχει προτείνει σε όλα τα αρμόδια διεθνή fora ως σοβαρότατο υποψήφιο για το επόμενο Νόμπελ φυσικής (και πιο συγκεκριμένα Φυσικής Αγωγής), αφού η συνταρακτική ανακάλυψή σου πρόκειται να αλλάξει ριζικά τον τρόπο με τον οποίο σκεφτόμαστε μέχρι σήμερα. Νέοι ορίζοντες ανοίγουν μπροστά μας, ενώ ο θρόνος του Νεύτωνα και των υπόλοιπων ανθυποεπιστημόνων αρχίζει πλέον να τρίζει, καθώς μία νέα διάνοια ξεπετάγεται, έτοιμη να σαρώσει τα πάντα! Εύγε, Ιγνάτιε, και μην ξεχάσεις εμάς τους ταπεινούς θνητούς εν τη βασιλεία σου (τουτέστιν, δώσε μας μία αποκλειστικότητα, μία δωρεά, ένα κατιτίς, βρε παιδί μου)...

Η ΑΓΩΓΗ ΤΗΣ ΨΥΧΗΣ

Αγαπητό "PC Master", Είμαστε δύο από τους παλαιούς αναγνώστες σου και το μόνο που δεν θα κάνουμε, είναι να γεμίσουμε άχρηστες σελίδες που θα καταλάβουν πολύτιμο χώρο στο περιοδικό.

Παρατηρούμε με λύπη ότι το επίπεδο των γραμμάτων στη στήλη της αλληλογραφίας είναι -αν μη τι άλλο- ιδιαίτερα χαμηλό. Η συντριπτική πλειονότητα των γραμμάτων είτε δεν λέει τίποτα απολύτως είτε αναμασά χιλιοειπωμένες κουβέντες. Λίγες φωτεινές εξαιρέσεις απλώς επιβεβαιώνουν τον κανόνα. Ανούσια γράμματα με στόχο και καλά να ακουστεί και η "άποψή μου". Μα αν δεν έχεις άποψη έστω διαφορετική, κάτι καινούριο να ακουστεί, ποιο το νόημα να κουράζεσαι και εσύ και εμείς; Και εντάξει, αυτά τα γράμματα πάνε και έρχονται. Υπάρχουν άλλα που λες και γράφτηκαν από 10χρονα και αναφέρονται σε 10χρονα. Συγκεκριμένα παραδείγματα δεν δίνουμε, για προφανείς λόγους, αν και όποιο τεύχος και να ανοίξουμε θα βρούμε πολλά. Και επειδή δεν δεχόμαστε ότι όλοι οι νέοι έχουν χαμηλό επίπεδο, υποθέτουμε ότι οι ώριμοι είτε αδιαφορούν είτε διστάζουν να μιλήσουν, αλλά μάλλον -ως πιο πιθανή εξήγηση- απέχουν από τον κόσμο των υπολογιστών. Ομως σε αυτό το σημείο υπεισέρχεται ένα βαθύτερο θέμα...

Το θέμα της πνευματικής αξίας των υπολογιστών. Καταρχήν, δεχόμαστε την αναμφισβήτητη τεχνολογική αξία τους. Αλλά ο χώρος του gaming και γενικά η χομπίστικη αντιμετώπιση του PC προϋποθέτουν την ικανότητα του PC για ψυχαγωγία. Ε, δυστυχώς, αυτό το τελευταίο έχει εκλείψει από το χώρο των υπολογιστών. Αν εξαιρεθούν ορισμένα adventures (πολύ λιγότερα από παλαιότερα), όλα τα άλλα είδη δεν άγουν την ψυχή (ψυχαγωγία). Μπορεί να διασκεδάζουν με την ευρεία έννοια, να εκτονώνουν, αλλά σε καμία περίπτωση δεν ψυχαγωγούν. Θα πει κανείς αφελώς "και τι με νοιάζει εμένα;". Και όμως, ενδιαφέρει όσους πραγματικά αγαπούν τους υπολογιστές και αναζητούν την προσωπική ευχαρίστησή τους από αυτούς. Αυτή η ανούσια παιχνιδολατρεία δεν ωφελεί στο ελάχιστο. Ποια είναι η λύση; Χιλιοειπωμένη.



Η επιστροφή στο πνεύμα των παλιών adventures. Και η επιστροφή αυτή δεν έχει το νόημα της κατάργησης των άλλων κατηγοριών, αλλά της υποβάθμισής τους ώστε να βασιλέψουν αυτοί που έχουν κάτι να προσφέρουν. Αυτό βέβαια απαιτεί και τη δημιουργία αξιόλογων adventures. Οχι να επιστρέψουμε σε αυτά και να μας βγουν ξινά (όπως γίνεται τα τελευταία δύο χρόνια με πολλές μετριότητες). Δεν περιμένουμε να συμφωνήσουν οι οπαδοί των υπόλοιπων κατηγοριών, αλλά ας προσπαθήσουν να καταλάβουν τι εννοούμε. Και εμείς έχουμε παίξει το Starcraft και μας άρεσε, αλλά δεν μπορεί να συγκριθεί με την ποιότητα της ψυχαγωγίας που είχαμε όταν παίζαμε το απλησίαστο Pandora Directive, με τις τόσες ηθικές προεκτάσεις, τις έντονες προσωπογραφίες, την αλληλεπίδραση με έναν κόσμο αλλιώτικο από αυτόν που ζούμε. Τότε θα επιστρέψουν και οι ώριμοι στους υπολογιστές και θα πάψουν να τους κατακρίνουν για κάθε Carmageddon και Quake, που δεν προσφέρει τίποτα.

Και συνεχίζουμε με το χιλιοπαιγμένο επεισόδιο της πειρατείας. Θα δούμε το θέμα από διαφορετική σκοπιά. Υπάρχουν πιτσιρικάδες που στα 15 τους έχουν στήσει ολόκληρη επιχείρηση αντιγραφής. Πρόσφατα ένας από εμάς είχε πάει σε ένα μαγαζί πληροφορικής και άκουσε να μιλάει ο ιδιοκτήτης σε 4 μικρούς και να τους λέει: "εσείς είστε πιο οργανωμένοι από τα μαγαζιά, έχετε βρει ενιαία τιμή και δεν αλληλοκοντράρεστε και γι' αυτό έχετε περισσότερη πελατεία από εμάς". Και οι μικροί κορδώνονταν από υπερηφάνεια για τη σπουδαία επιχειρηματική πολιτική τους. Μία άλλη φορά ο αδερφός ενός κολλητού μας μάς πρότεινε τα Millennium στην τιμή των 5.000δρχ. πριν καν να βγουν στην αγορά, διότι τα προμηθεύτηκε από το εξωτερικό. Ασε που καθένας από αυτούς έχει 7-8 τσάμπα συνδέσεις, κλεμμένες από ανυποψίαστους τρίτους και 20 νούμερα πιστωτικών καρτών. Και, βέβαια, η κύρια δραστηριότητά τους είναι να "χακάρουν", όπως λένε, κανένα θύμα μέσω γνωστών προγραμμάτων του Internet. Ολα αυτά είναι σημάδια μιας νεολαίας που έχει χάσει τον προσανατολισμό της. Εκτός από τα κλασικά σχόλια πως νομίζουν ότι κάνουν κάτι σπουδαίο με το να χρησιμοποιούν προγράμματα άλλων και να σπέρνουν Trojans, το θέμα έχει και κοινωνικές προεκτάσεις. Ποιος φταίει που ένας 16χρονος τα κάνει όλα αυτά; Ο ίδιος λόγω ανωριμότητας απαλλάσσεται(;), οι δε γονείς τις πιο πολλές φορές δεν γνωρίζουν τι γίνεται. Φταίει η παιδεία που έχουν λάβει και γκρεμίζει κάθε έννοια σεβασμού του άλλου -κατά κύριο λόγο- και φυσικά φταίει η αρχιτεκτονική του PC, που επιτρέπει σε οποιονδήποτε να κάνει ό,τι γουστάρει.

Ας μιλήσουμε λίγο και για το ίδιο το περιοδικό. Δυστυχώς και εδώ τα σχόλιά μας δεν είναι θετικά. Κατακρίνουμε με όλη μας τη δύναμη την ιεροσυλία που συντελέστηκε κάμποσα τεύχη πριν (δεν θυμόμαστε ακριβώς), όταν ο - μέχρι πρότινος δάσκαλος- Τσουρινάκης παρουσίασε ένα action-adventure, μετά μάλιστα από όσα μας είχε πει για την αηδία που λέγεται action-adventure. Ειλικρινά μετά από αυτό αρχίσαμε να δυσπιστούμε για τα λεγόμενά του. Δεν μπορούμε να διανοηθούμε για ποιον λόγο έπρεπε να ασχοληθεί με αυτό το παιχνίδι, όταν το ποσοστό του adventure στοιχείο ήταν μόλις 30%. Φυσικά, αυτό ήταν η αρχή, διότι από τότε έχει παρουσιάσει ακόμη 2-3 τέτοια. Ενα από αυτά λεγόταν Devil Inside, για να μη μιλήσουμε για το (99% action) Drakan. Τώρα θα πεις "αυτός φταίει για την κατάντια των adventures"; Οχι, αλλά τουλάχιστον από τον Τσουρινάκη περιμέναμε πιο έντιμη στάση απέναντι στους hardcore adventurers που, πίστεψέ μας, είμαστε πολλοί. Προσωπικά το Ultima X δεν το έχουμε παίξει, αλλά το ένστικτό μας λέει ότι θα είναι άλλη μία 3D (όπως το απαιτούν οι καιροί) πατάτα (αν και γενικά τα RPGs είναι



πολύ πολύ κατώτερα σε ποιότητα των adventures). Ελπίζουμε σε απάντηση από τον ίδιο σε αυτό το σκέλος του γράμματός μας.

Στην υπόλοιπη εικόνα του περιοδικού έχουμε να επισημάνουμε ότι - όπως είναι άλλωστε φυσικό - ακολουθείτε τον εμπορικό δρόμο. Εξάλλου κάθε περιοδικό κερδοσκοπικού χαρακτήρα είναι, όχι φιλανθρωπικού, αλλά δεν μπορώ να μην αναφερθώ σε ορισμένες πολύ έντιμες στήλες (Μεταξύ μας, User Power, PC Expert) και άλλες πολύ αξιόλογου περιεχομένου (όλα τα νέα σε κάθε κατηγορία, Programming, Do It Yourself). Συγκριτικά με άλλα ελληνικά περιοδικά είστε έτη μπροστά στην ουσιαστική πληροφόρηση στο χώρο των υπολογιστών. Απλώς, περιθώρια βελτίωσης υπάρχουν πολλά. Από τη δική μας πλευρά ως προτάσεις βελτίωσης έχουμε τις εξής: Να αναπτύξετε περισσότερο την ελεύθερη έκφραση (με τη μορφή σχολίων και άρθρων), έστω εις βάρος των σελίδων του gaming. Να ιδρύσετε στήλη με την ιστορία μεγάλων εταιρειών και σχεδιαστών. Να προσθέσετε στο Top-Ten και τα Top των συντακτών για το μήνα που πέρασε, καθώς και προτάσεις τους από παλαιότερα παιχνίδια. Το να καταργηθούν στήλες είναι ανέντιμο να το ζητήσουμε, μια και η ύπαρξή τους προφανώς ικανοποιεί άλλους αναγνώστες, αλλά εκνευριστικά μεγάλο χώρο πιάνει η "Utopia", καθώς και οι τρεις σελίδες κάθε 15 μέρες για ένα μόνο παιχνίδι (The 4th Coming) είναι υπερβολικές. Κυρίως δώστε βάση στον προγραμματισμό (όπως σωστά κάνετε), στο Internet και στη σωστή αντιμετώπιση του PC από τους νέους.

Αυτά. Δεν ζητούμε συγγνώμη για το μέγεθος του γράμματος, το έκαναν ήδη πολλοί πριν από εμάς. Ούτε παρακαλούμε για δημοσίευση για τον ίδιο λόγο. Δεν θα μιλήσουμε ούτε για rock-metal ούτε για ομάδες (αν και φανατικοί και των δύο θεμάτων), διότι είναι παντελώς ΑΣΧΕΤΑ. Επίσης, παιδιά, μην παίρνετε ό,τι αστείο γράφουν οι αγαπητοί συντάκτες σοβαρά. Το χιούμορ είναι ευεργετικό στοιχείο σε κάθε μορφή επικοινωνίας. Οποιο επιθετικό στοιχείο έχει αυτό το γράμμα, είναι εκούσιο αλλά όχι κακοπροαίρετο. Ελπίζουμε σε νέα επικοινωνία με πιο ευχάριστα θέματα.

Κωνσταντίνος Μιχαλάκης
Τζανέτος Πομόνης
Φοιτητές στον τομέα των υπολογιστών
(Κανονικά ονόματα και όχι ψευδώνυμα, πίσω από τα οποία εύκολα θα μπορούσαμε να κρυφτούμε.)

Αγαπητοί φίλοι,
Για το σκέλος της επιστολής σας που αφορά στον κ. Τσουρινάκη μπορείτε, αν θέλετε, να απευθυνθείτε στον ίδιο στέλνοντας ένα γράμμα στο περιοδικό με την ένδειξη στο φάκελο "προς Ανδρέα Τσουρινάκη". Εμείς πιστεύουμε πως ο Ανδρέας έχει κάθε δικαίωμα να κρίνει ένα action-adventure, τη στιγμή που ασχολείται και με παιχνίδια του συγκεκριμένου είδους. Εξάλλου, τα περισσότερα adventures έχουν πλέον μπόλικες δόσεις action, ενώ το 3D στοιχείο παρεισφρύει σχεδόν παντού. Δεν φταίει ο συντάκτης μας εάν τα καθαρόαιμα adventures δεν είναι πια τόσο πολλά όσο στο παρελθόν. Τέλος, αρκετές από τις επιστολές που έρχονται στο περιοδικό και δημοσιεύονται στην "Αλληλογραφία" διαθέτουν ένα αξιοπρεπέστατο επίπεδο. Δεν συμφωνούμε μαζί σας στο ότι τα ωριμότερα στρώματα της νεολαίας απέχουν από τον κόσμο των υπολογιστών ή προτιμούν τη σιωπή, αλλά δεν θα θέλαμε να επεκταθούμε σε αυτό το θέμα. Ο λόγος είναι πως θα χρειαζόμαστε πολλές σελίδες του περιοδικού για να καταλήξουμε σε συμπεράσματα αμφίβολης εγκυρότητας, καθόσον υπάρχουν δεκάδες παράγοντες που υπεισέρχονται και αλληλεπιδρούν, για την ανάλυση των οποίων κρίνουμε απαραίτητη την παρουσία ειδικών από τομείς εκτός της πληροφορικής.

PC



CineMaster

Στη στήλη αυτή θα βρίσκετε θέματα ταινιών sci-fi, τεχνολογίας, fantasy και, γενικά, οτιδήποτε ενδιαφέρει τους κινηματογραφόφιλους. Φώτα, κάμερα, action!

του Πέτρου Παπαθανασίου
petros@compupress.gr

UNBREAKABLE

Είδος	Sci-fi μυστηρίου
Σκηνοθεσία	M. Night Shyamalan
Παραγωγή	Touchstone Pictures
Διάρκεια	140'

ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ

Bruce Willis, Samuel L. Jackson, Robin Wright Penn, Spencer Treat Clark

Αυτόν τον καιρό βγαίνει στις αμερικανικές αίθουσες μία ταινία που αναμένεται να προκαλέσει αρκετό θόρυβο. Ο σκηνοθέτης της μεγάλης προπέρσινης επιτυχίας "The 6th sense" ("Η έκτη αίσθηση") **M. Night Syamalan** επιστρέφει, μέσα από μία ακόμη συνεργασία με τον πρωταγωνιστή της ταινίας που τον έκανε διάσημο, τον **Bruce Willis**.

Το πνεύμα του σεναρίου του **"Unbreakable"** βρίσκεται πολύ κοντά στο αντίστοιχο της "Εκτης αίσθησης", καθώς αφηγείται τις υπερφυσικές εμπειρίες ενός πραγματικά μοναδικού ανθρώπου. Ας πάρουμε τα πράγματα από την αρχή, όμως. Το έργο αφηγείται την ιστορία δύο εντελώς διαφορετικών ανθρώπων. Ο David Dunne (Bruce Willis) είναι ένας άνδρας που καταφέρνει να βγαίνει αλώβητος από μεγάλα ατυχήματα. Το ίδιο συμβαίνει και μετά από ένα τρομακτικό σιδηροδρομικό ατύχημα, όταν, από τους 132 επιβάτες της αμαξοστοιχίας, ο David θα είναι ο μοναδικός άνθρωπος που θα βγει χωρίς γρατσουνιά ανάμεσα σε 131 νεκρούς. Από την άλλη, έχουμε τον Elijah (Samuel Jackson), ένα μαύρο άνδρα με μία σπάνια ασθένεια στα οστά, η οποία τα κάνει ιδιαίτερα



"εύθραυστα", με αποτέλεσμα να έχει υποστεί αμέτρητα σπασίματα στη διάρκεια των σαράντα χρόνων της ζωής του. Αμέσως μετά το ατύχημα, ο David συνειδητοποιεί την τρομακτική του τύχη, ενώ η συνάντησή του με τον ακριβώς αντίθετο από αυτόν χαρακτήρα, τον ασθενικό και ευπαθή Elijah, θα είναι μοιραία και αποκαλυπτική σχετικά με το τι ακριβώς συμβαίνει στον "άθραυστο" ("unbreakable") πρωταγωνιστή.



Ο σκηνοθέτης Night Syamalan επιχειρεί να επαναλάβει την εμπορική επιτυχία της "Εκτης Αίσθησης" διατηρώντας το budget της ταινίας σε σχετικά χαμηλά επίπεδα για το είδος της. Τα γυρίσματα, που ξεκίνησαν τον Απρίλιο του 2000 στη Φιλαδέλφεια των ΗΠΑ και ολοκληρώθηκαν τον προηγούμενο μήνα, δεν κόστισαν πάνω από 40 εκατ.

Το περιεχόμενο του "Unbreakable" έχει διατηρηθεί επτασφράγιστο μυστικό από τους δημιουργούς του.

δολάρια, τα περισσότερα από τα οποία πήγαν στους παχυλούς μισθούς του ίδιου και των μεγάλων ονομάτων που πρωταγωνιστούν. Πλην του Bruce Willis ("The 6th sence", "Die hard") και του Samuel Jackson ("Long kiss goodnight"), στο πρωταγωνιστικό καστ βρίσκουμε και την πανέμορφη σύζυγο του Shean Penn, **Robin Wright Penn**, η οποία υποδύεται τη σύζυγο του Bruce Willis, που όμως περιορίζεται σε ρόλο καθαρά "διεκπεραιωτικό". Σύμφωνα με





στοιχεία από το σενάριο, καθώς το φιλμ δεν έχει παιχτεί ακόμη ούτε στις αμερικανικές αίθουσες, πρέπει να αναμένουμε μία ταινία ανάλογου ύφους με την "Εκτη αίσθηση", με αρκετά εσωτερικό χαρακτήρα και πολλές ανατροπές (σίγουρα όχι τόσο έντονες όσο στη μεγάλη επιτυχία του 1998). Ιδιαίτερα προσεγμένη είναι η ανάλυση του χαρακτήρα του ασθενικού Elijah, ο οποίος αποτελεί άνθρωπο-κλειδί για την εξέλιξη του σεναρίου.

Το περιεχόμενο του "Unbreakable" έχει διατηρηθεί επτασφράγιστο μυστικό από τους δημιουργούς του, οι οποίοι ήθελαν μέχρι την έναρξη των προβολών ο κόσμος να γνωρίζει ελάχιστα για την ταινία, με αποτέλεσμα να διατηρηθεί αμείωτο το σασπένς.

Το φιλμ θα έρθει στη χώρα μας στις αρχές του επόμενου έτους. Εως τότε αξίζει να επισκεφθείτε το επίσημο site του "Unbreakable" (www.areyouunbreakable.com), όπου φιλοξενείται ένα πολύ ενδιαφέρον αφιέρωμα σε ένα πραγματικό συμβάν που θυμίζει πολύ τον πρωταγωνιστή της ταινίας. Τον Αύγουστο του 2000, κατά τη διάρκεια της πτήσης Trans-Airlines 12 και ένα τέταρτο ακριβώς μετά την απογείωση από το αεροδρόμιο Bakersfield της Καλιφόρνια, μία έκρηξη στο εσωτερικό του αεροπλάνου προκαλεί την αποκόλληση της πόρτας του θαλάμου των επιβατών. Η ανοιχτή πόρτα κυριολεκτικά ρουφάει την αεροσυνοδό Diana Prints, η οποία πέφτει στο έδαφος από ύψος 3.000 μέτρων χωρίς να πάθει την παραμικρή ζημιά. Η όλη σκηνή βιντεοσκοπήθηκε από μία κοπέλα. Αυτό θα πει να μην σπας με τίποτε...

A.I.

Ο μάγος της μεγάλης οθόνης **Steven Spielberg** επιστρέφει στον τομέα που τον ανέδειξε, την Ε.Φ., ξεκινώντας αυτόν τον καιρό τα γυρίσματα της ταινίας **A.I (Artificial Intelligence).** Μία ταινία βασισμένη στο ημιτελές project ενός άλλου μεγάλου σκηνοθέτη, του Stanley Kubrick, στον οποίο οφείλουμε την πρώτη ταινία με ρεαλιστικά τεχνικά εφέ, και ίσως την αρτιότερη από αισθητικής



άποψης ταινία επιστημονικής φαντασίας, "Space Odyssey" του 1968. Εκείνη περίπου την εποχή ο Kubrick συλλαμβάνει την ιδέα της ταινίας που έμελλε επί δεκαοχτώ χρόνια να μείνει στα σχέδια. Ο κόσμος άργησε πολύ να μάθει την ιστορία της ταινίας αυτής, καθώς ήταν γνωστή η μυστικοπάθεια του Kubrick. Μόνο μετά το θάνατό του, ο γαμπρός του ανακοίνωσε επίσημα το βασικό θέμα του ανολοκλήρωτου project, που βασίζεται μερικώς στο διήγημα "Super toys last all summer long" του Brian Aldiss: Σε ένα όχι πολύ μακρινό μέλλον, θα έχουν λιώσει οι πάγοι στους πόλους της Γης και οι περισσότερες παραθαλάσσιες πόλεις του σήμερα θα βρίσκονται βαθιά κάτω από την επιφάνεια της θάλασσας, ενώ ο πληθυσμός της υφηλίου θα έχει αυξηθεί σε τέτοιο βαθμό που η αναπαραγωγή των ανθρώπων θα είναι αυστηρά ελεγχόμενη. Οι άνθρωποι θα μπορούν να "μεγαλώνουν" ρομπότ-μωρά. Το έργο επικεντρώνεται σε ένα τέτοιο τεχνητό μωρό, που αναπτύσσει συναισθήματα και περνάει μία "κρίση" καθώς αναρωτιέται αν η "μητέρα" του το αγαπάει πραγματικά.

Ο Kubrick είχε εγκαταλείψει το σχεδιασμό γύρω στα 1977 και επανήλθε στα μέσα της δεκαετίας του '90, όταν η ποιότητα των εφέ του "Jurassic Park" τον έκανε να ζητήσει από τον Spielberg την επιμέλεια του "A.I.". Σκόπευε δε να ξεκινήσει τα γυρίσματα μετά την ολοκλήρωση της τελευταίας του ταινίας "Eyes wide shut", όμως ο αιφνίδιος θάνατός του το 1999 εμπόδισε την ολοκλήρωση ενός project που βρισκόταν επί δεκαοχτώ χρόνια στο μυαλό του μεγάλου δημιουργού.

Το θέμα της ταινίας μπορεί να ακούγεται συνηθισμένο, καθώς δεν είναι η πρώτη φορά που το Hollywood καταπιάνεται με το μεγάλο ερώτημα του κατά πόσο μπορούν να εξομοιωθούν τα ανθρώπινα αισθήματα από τις μηχανές, όμως η ομάδα παραγωγής υπόσχεται ένα άρτιο από τεχνικής και αισθητικής πλευράς αποτέλεσμα. Στα γυρίσματα, που ξεκίνησαν το καλοκαίρι και δεν θα ολοκληρωθούν πριν από την άνοιξη του 2001, συμμετέχει ως πρωταγωνιστής ο πιτσιρικάς **Haley Joel Osment**, που εξέπληξε τους πάντες με τη θαυμάσια ερμηνεία του στην "Έκτη αίσθηση", αποσπώντας μία υποψηφιότητα για το Όσκαρ Β' ανδρικού ρόλου. Σύμφωνα με την προσφιλή τακτική του Spielberg να μην περιλαμβάνει μεγάλα ονόματα στις παραγωγές του, το μεγαλύτερο μέρος του καστ αποτελείται από σχετικά άσημους ηθοποιούς. Διόλου άσημος δεν είναι βέβαια ο μόνιμος συνεργάτης του και πολυβραβευμένος συνθέτης John Williams, που είναι υπεύθυνος για τη μουσική της ταινίας, και η ομάδα ILM, που επιμελείται τα τεχνικά εφέ. Η ταινία αναμένεται να βγει στις αμερικανικές αίθουσες τον Ιούλιο του 2001.

PC

CINE news



Ο θρυλικός E.T. ή εξωγήινος για τους περισσότερους, ο πρωταγωνιστής της ταινίας που έκανε τους πιτσιρικάδες όλου του κόσμου να κλάψουν στις αρχές της δεκαετίας του '80, επανέρχεται, είκοσι ολόκληρα χρόνια μετά



την πρώτη προβολή του, στη μεγάλη οθόνη. Το "E.T.", που βρίσκεται στην πρώτη πεντάδα των ταινιών με τις μεγαλύτερες εισπράξεις όλων των εποχών και αποτελεί ταινία-ορόσημο του μετρ του είδους Steven Spielberg, επανέρχεται τον Μάρτιο του 2002 με ανανεωμένη εικόνα, κάποιες σκηνές που κόπηκαν από το αρχικό μοντάζ και ψηφιακά επεξεργασμένο ήχο.



Η συνεργασία δύο φαινομενικά ασυμβίβαστων σκηνοθετών, του Steven Spielberg και του Martin Scorsese είναι γεγονός. Θέμα της ταινίας, παραγωγής Dreamworks (δηλαδή Spielberg) και σκηνοθεσίας Martin Scorsese, η κατασκευή του διηπειρωτικού αμερικάνικου σιδηροδρόμου στα μέσα του 19ου αιώνα. Το τιτάνιο αυτό έργο κόστισε τη ζωή εκατοντάδων εργατών, κυρίως μεταναστών, και εξιστορείται στο "Into the



setting sun". Τα γυρίσματα της ταινίας δεν έχουν ξεκινήσει ακόμη, καθώς ο μεν Spielberg ολοκληρώνει το μεγαλεπήβολο και ατέλειωτο σχέδιο του Stanley Kubrick στο "A.I.", ο δε Scorsese βρίσκεται στην Ιταλία για τα γυρίσματα της ταινίας "Gangs of New York".



Από αναβολή σε αναβολή πηγαίνουν τα γυρίσματα της πολυαναμενόμενης ταινίας "Spiderman". Τα γυρίσματα του θρυλικού ήρωα των Marvel Comics, που ήταν αρχικά να ξεκινήσουν τον Δεκέμβριο του τρέχοντος έτους, τελικά παρατείνονται τουλάχιστον για ένα μήνα, λόγω των μεγάλων απαιτήσεων των γυρισμάτων και της προσπάθειας να διατηρηθεί η ποιότητα σε υψηλά επίπεδα, όπως διατείνονται οι υπεύθυνοι της παραγωγής. Η ταινία δεν προβλέπεται να κάνει πρεμιέρα στους κινηματογράφους πριν από τον Μάιο του 2002.



Λύστε & κερδίστε!

ΜΟΝΑΔΙΚΑ ΔΩΡΑ

Και σε αυτό το τεύχος έχουμε αρκετά ενδιαφέροντα παζλ, τα οποία επιμελήθηκε -όπως πάντα- ο Νάσος Μπέλλος. Φυσικά, δεν λείπουν οι καθιερωμένες χιουμοριστικές στιγμές. Αν θέλετε, λοιπόν, να είστε και εσείς ανάμεσα στους τυχερούς που θα μοιραστούν τα πλούσια δώρα που έχουμε εξασφαλίσει, πάρτε το στυλό σας ανά χείρας και απαντήστε σε όσο περισσότερα κουίζ αντέχετε. Στη συνέχεια, βάλτε και τις δύο σελίδες (ή φωτοτυπία τους) σε έναν φάκελο και στείλτε τον στη γνωστή διεύθυνση του περιοδικού. Καλή επιτυχία!

Δημιουργία - Επιμέλεια
Νάσος Μπέλλος, fly.to/nassos



10 ΑΝΤΙΤΥΠΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ CRIMSON SKIES

ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ MICROSOFT HELLAS

Λύνοντας σωστά κάθε παζλ κερδίζετε ορισμένους βαθμούς. Τα δώρα θα διεκδικήσουν με κλήρωση όσοι συγκεντρώσουν τους περισσότερους βαθμούς για αυτόν το μήνα.

ΜΙΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ, ΧΙΛΙΕΣ ΛΕΞΕΙΣ



"Θέλω να μου δείχνει μεγαλύτερη προσοχή ο άντρας μου. Εχετε καμία κολόνια με άρωμα... PC;"

ΚΡΥΠΤΟΛΕΞΟ

30 ΒΑΘΜΟΙ!

D	I	A	B	L	O	Q	W	E	R	T	Y	U	I	O	P	A	S	D	T
E	E	R	A	G	H	J	K	L	D	A	R	K	S	T	O	N	E	C	H
U	E	R	L	V	B	G	T	Y	H	N	M	J	U	I	K	P	O	I	E
S	Z	A	D	Q	I	C	E	W	I	N	D	D	A	L	E	S	X	C	F
E	D	E	U	R	F	V	B	G	T	Y	H	N	M	J	U	I	K	L	O
X	Q	A	R	Z	X	S	W	F	R	R	V	B	G	T	Y	H	N	J	U
U	J	M	S	I	L	V	E	R	M	E	I	K	L	O	P	W	E	R	R
R	T	Y	G	U	I	O	P	S	D	F	V	B	V	C	C	X	S	D	T
D	F	G	A	B	V	C	X	E	D	F	Y	E	H	I	J	U	I	O	H
D	F	G	T	B	V	C	X	F	R	S	T	G	N	G	F	V	D	S	C
W	E	R	E	G	B	F	D	S	A	Q	A	Z	X	A	S	U	W	E	O
E	D	F	G	H	J	K	W	T	W	L	W	W	O	M	N	L	M	M	M
M	Y	U	H	N	J	K	N	M	R	F	L	S	D	D	O	T	L	R	I
S	E	P	T	E	R	A	C	O	R	E	U	O	L	N	K	I	O	P	N
M	W	W	S	A	F	W	Q	A	S	W	G	B	U	A	M	M	L	O	G
T	S	O	U	L	B	R	I	N	G	E	R	H	N	T	W	A	J	K	I
E	R	T	A	B	V	C	X	O	A	S	D	F	H	H	H	J	K	L	Y
Q	W	N	E	R	T	Y	U	X	I	O	P	L	K	G	J	I	H	G	F
A	I	S	D	F	H	J	K	L	Z	X	C	V	B	I	F	R	E	W	Q
F	P	L	A	N	E	S	C	A	P	E	T	O	R	M	E	N	T	F	F

1 DIABLO
2 FINAL FANTASY
3 BALDUR'S GATE
4 SILVER
5 FALLOUT
6 MIGHT AND MAGIC
7 REVENANT
8 SEPTERA CORE
9 ULTIMA
10 PLANESCAPE TORMENT
11 THE FOURTH COMING
12 SOULBRINGER
13 THIEF
14 NOX
15 DARKSTONE
16 DEUS EX
17 ICEWIND DALE

Θέμα: Παιχνίδια Role Playing.

MULTI QUIZ

10 ΒΑΘΜΟΙ

Ο... "από μηχανής θεός του gaming".

1	2	3	4	5	6

1 Τι χρειάζεστε για να δημιουργήσετε την Cloak of the Undead King στο HOMM 3: Shadow of Death;

A. Τα Shackles of War, το Skull Helmet και τη Shield of the Damned.

D. Το Amulet of the Undertaker, τις Dead Man's Boots και τη Vampire's Cowl.

E. Πολύ διάθεση και μισό κιλό μακαρόνια, μία κουταλιά βούτυρο, ένα μικρό κρεμμυδάκι (τσιγαρισμένο στο βούτυρο), μία σκελίδα σκόρδο, 250 γραμμάρια μπέικον (σε κομματάκια), ψιλοκομμένο μαϊντανό και ένα κουτάκι κρέμα γάλακτος. Τώρα, αν σας βγει καρμπονάρα δεν φταίω...

2 Πόσες ουρές έχει το μαστίγιο του αγαπητού μας αρχισυντάκτη;

F. Μία, όπως όλα τα μαστίγια στα περιοδικά.

E. Εννιά, αφού είναι ειδική παραγγελία από Taiwan.

F. Σιγά μην έχει μαστίγιο ο αρχισυντάκτης μας (αν και φαίνεται σωστή η απάντηση αυτή, για τις ανάγκες του κουίζ είναι λάθος!).

3 Πού διαδραματίζεται το Beast Within;

O. Στη Νέα Ορλεάνη

N. Στην Αυστρία

U. Στη Γερμανία

4 Ποιο είναι σημαντικότερο από τα παρακάτω skills στα Heroes of Might and Magic 3;

L. Το Eagle Eye (γκρρρ...).

M. Το Intelligence (καλό αλλά...).

S. Το Earth Magic (αυτό μάλιστα!).

5 Ποιος δεν προσέχει καθόλου πού "κοιμάται" στα Baldur's Gate;

K. Εεεε;

E. Ο Bhaal.

G. Ο χαρακτήρας που χειρίζεστε.

6 Τι είναι κόκκινο και έχει 10 μηδενικά και 2 άσσους;

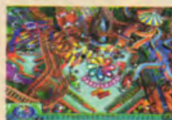
K. 110 εκατομμύρια με κόκκινα γράμματα (μπααα...).

X. Οι βαθμοί του Ολυμπιακού στα εκτός έδρας ματς του Champion's League.

V. Χιχιχι (σ.σ.: για τη δεύτερη απάντηση).

PHOTO QUIZ

10 ΒΑΘΜΟΙ







BALDUR'S GATE 2 — BIRD HUNTER: WILD WINGS EDITION — CRIMSON SKIES — AIRLINE TYCOON — 3-D ULTRA PINBALL THRILLRIDE

Οι τσαπατσούληδες συντάκτες του "PC Master" κάνουν συνεχώς λάθη και δίνουν λανθασμένες φωτογραφίες με κάθε άρθρο τους. Βοηθήστε τον απελπισμένο αρχισυντάκτη να βγάλει άκρη και ταιριάξτε κάθε φωτογραφία με το παιχνίδι στο οποίο αντιστοιχεί.

Ανέξοδες Διακοπές

10 ΒΑΘΜΟΙ

Ηταν 28η Οκτωβρίου. Τα σχολεία ήταν κλειστά για λίγες μέρες και ο Βάγγος και οι φίλοι του, από τη Βόρεια Ελλάδα, αποφάσισαν να πάνε νότια για το χειμώνα. Ομως, ούτε ο Βάγγος, ούτε οι φίλοι του είχαν χρήματα, αυτοκίνητο ή οποιοδήποτε σχέδιο για να καταφέρουν να φτάσουν στην Κρήτη χωρίς πρόβλημα. Ωστόσο, έφτασαν κάποια στιγμή και απόλαυσαν εκεί το ποτό, το φαγητό και τον καλό καιρό, τόσο πολύ μάλιστα που δεν επέστρεψαν παρά μόνο όταν έφτασε η άνοιξη. Πώς κατάφεραν και ταξίδεψαν νότια και έβγαλαν όλο το χειμώνα άφραγκοι;

Απ.: ____________________

____

Το ανέκδοτο

Τα ζώα της ζούγκλας αποφασίζουν κάποια στιγμή να φτιάξουν μία καντίνα. Την ημέρα των εγκαινίων γίνεται χαμός: μία τεράστια ουρά ενός χιλιομέτρου! Ο λαγός που ήθελε να φτάσει πρώτος στην καντίνα, έχοντας αργήσει να ξυπνήσει, φτάνει στην ουρά και τρελαίνεται:

■ Φτου να πάρει!, σκέφτεται.

Ομως, δεν τα παρατάει και λέει να φτάσει σπρώχνοντας στην καντίνα που είχε καθυστερήσει να ανοίξει. Παίρνει φόρα, λοιπόν, κι αρχίζει: Περνάει πρώτα τη νυφίτσα, το σκίουρο (σπρώχνοντας πάντα), τη χελώνα και... μπουπ! Κουτουλάει επάνω στην καμηλοπάρδαλη!

■ Πήγαινε πίσω στη σειρά σου, του φωνάζει αυτή.

Αντε πάλι τα ίδια. Παίρνει φόρα και περνάει πάλι τα ίδια ζώα, μόνο που τώρα περνάει κάτω από τα πόδια της καμηλοπάρδαλης και συνεχίζει... Περνάει την κουνέλα, τη σαύρα, την ύαινα, αλλά... μπουπ! Κουτουλάει επάνω στον ιπποπόταμο! Καταλαβαίνετε τη συνέχεια... Αρχίζει να εκνευρίζεται.

■ Αλλη μία προσπάθεια, σκέφτεται.

Παίρνει φόρα, που λέτε, και περνάει σπρώχνοντας τη νυφίτσα, το σκίουρο, τη χελώνα, κάτω από τα πόδια της καμηλοπάρδαλης, σπρώχνει την κουνέλα, τη σαύρα, την ύαινα, πηδάει πάνω από τον ιπποπόταμο αλλά... πέφτει φαρδύς πλατύς μπροστά στο εκνευρισμένο λιοντάρι:

■ Λαγέ, παράτα μας! Ή θα κάτσεις στη σειρά σου ή θα φύγεις από 'δώ!

Και ο λαγός εκνευρισμένος:

■ Ωστε έτσι είστε! Καλά, λοιπόν, δεν την ανοίγω! (μπόινγκ!!!)

ΟΡΟΙ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ: Ο διαγωνισμός δημοσιεύεται στο τεύχος 131. Όλα τα συμπληρωμένα δελτία με τις σωστές απαντήσεις θα λάβουν μέρος στην κλήρωση που θα γίνει στα γραφεία του περιοδικού PC MASTER στις 20 Νοεμβρίου 2000, από την οποία θα αναδειχθούν 10 νικητές. Οι σωστές απαντήσεις έχουν κατατεθεί στο συμβολαιογράφο Αθηνών κ. Μουσογιάννη. Δεκτοί θα γίνονται οι φάκελοι με ημερομηνία αποστολής μέχρι και την 17η Νοεμβρίου (σφραγίδα ταχυδρομείου) και εφόσον αναγράφονται σε αυτούς τα πλήρη στοιχεία των διαγωνιζομένων. Τα ονόματα των νικητών θα δημοσιευθούν στο τεύχος 134. Οι νικητές θα μπορούν να παραλάβουν τα δώρα τους μέχρι τις 10 Ιανουαρίου 2001. Στους νικητές της επαρχίας τα δώρα θα αποσταλούν ταχυδρομικώς. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των ημερομηνιών ή ακόμα και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής δυσκολίας. Δεν έχουν δικαίωμα συμμετοχής στο διαγωνισμό οι εργαζόμενοι στην Compupress A.E. και την Microsoft Hellas.

ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Συμπληρώστε το δελτίο συμμετοχής με ευανάγνωστα ΚΕΦΑΛΑΙΑ γράμματα και ταχυδρομήστε και τις δύο σελίδες ή φωτοτυπία τους στη διεύθυνση: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Master of Puzzles".

ΕΠΩΝΥΜΟ: ....

ΟΝΟΜΑ: ....

ΗΜ/ΝΙΑ ΓΕΝΝΗΣΗΣ: .... ΤΗΛ.: ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ....

ΠΟΛΗ: .... Τ.Κ.: ....

ΟΙ ΛΥΣΕΙΣ ΤΩΝ PUZZLES & ΟΙ ΝΙΚΗΤΕΣ ΤΩΝ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΩΝ ΜΑΣ

ΤΕΥΧΟΣ 128 | 15 ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΥ 2000

MULTI QUIZ

Είναι ο φύλακας του Brain of Khalim στο Flayer Dungeon του Diablo II.

1	2	3	4	5	6
E	N	D	U	G	U

1 Τι σημαίνει το αρκτικόλεξο EIDE;

- W. Everyone Is Denying Expenses.
- X. Είναι απόλυτα σχετικό με την Eidos.
- E. Enhanced Integrated Drive Electronics

2 Είναι τα τρία μέλη του High Council που αντιμετωπίζετε στο Travincal (Diablo II).

- N. Ismail Vilehand, Geleb Flamefinger και Toorc Icefist
- D. Ismael Urzaiz, Hoseba Etxeberria και Gabriel Batistuta
- E. Heretic, Cloak και Gorash

3 Ποιος υποδύεται τον Charles Xavier στην ταινία "X-Men";

- M. O Telis Savvalas
- D. O Patrick Stewart
- E. O Γκουζγκούνης

4 Ενα από τα κλασικά παιχνίδια που κατέστρεφε τα joysticks.

- F. Minesweeper
- G. O μικρός αδερφός
- U. Decathlon

5 Cadillacs and ...: Κλασικό παιχνίδι στα coin op.

- G. Dinosaurs
- H. Crocodiles
- I. MGFs

6 Ισως η σημαντικότερη τεχνολογία που ανακαλύπτετε στο Master of Orion II.

- U. Time Warp Facilitator
- V. Titan Construction
- W. To ...Save.

Ο ΚΗΠΟΥΡΟΣ

Διαφανές.

Οι νικητές κερδίζουν 10 παιχνίδια από την Microstar.

- **ΑΝΑΣΤΑΣΑΚΗΣ ΓΕΩΡΓΙΟΣ,** *ΑΘΗΝΑ*
- **ΠΟΥΛΟΠΟΥΛΟΣ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ,** *ΑΘΗΝΑ*
- **ΧΡΗΣΤΙΔΗΣ ΧΡΗΣΤΟΣ,** *ΠΕΥΚΗ*
- **ΚΟΥΡΤΑΣ ΑΔΡΙΑΝΟΣ,** *ΧΑΛΑΝΔΡΙ*
- **ΜΩΡΑΪΤΗΣ ΧΑΡΑΛΑΜΠΟΣ,** *ΜΥΤΙΛΗΝΗ*
- **ΡΟΔΗΣ ΔΙΟΝΥΣΙΟΣ,** *ΠΑΤΡΑ*
- **ΚΑΤΡΑΜΑΤΟΣ ΗΛΙΑΣ,** *ΑΜΦΙΣΣΑ*
- **ΧΑΤΖΗΜΙΧΑΗΛ ΙΩΣΗΦ,** *ΚΩΣ*
- **ΠΑΛΑΚΙΔΗΣ ΝΙΚΟΛΑΟΣ,** *ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΥΠΟΛΗ*
- **ΚΑΠΟΓΛΟΥ ΒΑΣΙΛΗΣ,** *ΙΩΑΝΝΙΝΑ*

PHOTO QUIZ

Οι τσαπατσούληδες συντάκτες του "PC Master" κάνουν συνεχώς λάθη και δίνουν λανθασμένες φωτογραφίες με κάθε άρθρο τους. Βοηθήστε τον απελπισμένο αρχισυντάκτη να βγάλει άκρη και ταιριάξτε κάθε φωτογραφία με το παιχνίδι στο οποίο αντιστοιχεί.



BANG! GUNSHIP ELITE



AVERNUM



EARTHWORM JIM 3

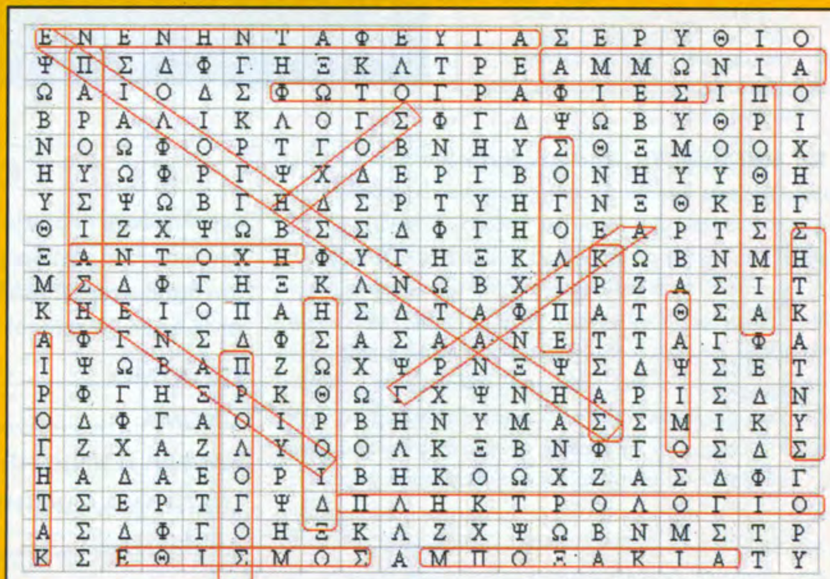


BEACH HEAD 2000



HEAVY METAL: F.A.K.K. 2

ΚΡΥΠΤΟ ΛΕΞΟ



ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛΙΔΕΣ	ΤΙΜΗ
Π Λ Η Ρ Ο Φ Ο Ρ Ι Κ Η			
Λειτουργικά Συστήματα			
ΕΒ-00-327	Μάθετε τα Windows Millennium... σε μία εβδομάδα!	242	4.400
ΕΒ-00-326	Windows Millennium edition	506	6.800
ΕΒ-00-297	Windows 2000 Professional	496	6.800
ΕΒ-00-307	Μάθετε τα Windows 2000... σε μια εβδομάδα!	210	4.400
ΕΒ-00-279	Windows 98 Μυστικά και λύσεις	166	4.400
ΕΒ-00-273	Μάθετε τα Windows 98... σε μια εβδομάδα!	244	4.400
Εφαρμογές			
ΕΒ-00-329	Quark Xpress 4	256	6.100
ΕΒ-00-296	Αναλυτικός οδηγός για το... Office 2000	800	9.900
ΕΒ-00-293	Αναλυτικός οδηγός για το... Word 2000	576	6.800
ΕΒ-00-309	Εύχρηστος οδηγός για το... Excel 2000	250	4.400
ΕΒ-00-306	Αναλυτικός οδηγός για το... Excel 2000	587	7.300
ΕΒ-00-305	Αναλυτικός οδηγός για την... Access 2000	469	6.800
ΕΒ-00-290	Εύχρηστος Οδηγός για το... PowerPoint 2000	234	4.400
ΕΒ-00-298	AutoCAD 2000	453	6.800
ΕΒ-00-292	Εύχρηστος Οδηγός για το... PhotoDraw 2000	190	4.400
ΕΒ-00-300	3D Studio MAX 3	416	9.900
ΕΒ-00-277	3D Studio MAX 2.5	630	9.900
ΕΒ-00-299	CorelDRAW 9	416	6.800
ΕΒ-00-269	CorelDRAW 8 - Πλήρης οδηγός	573	9.300
Γενικά			
ΕΒ-00-286	Τα μυστικά του Power User	325	5.800
ΕΒ-00-263	Προσωπικοί υπολογιστές: Τα πρώτα σας βήματα	374	6.200
ΕΒ-00-209	Μικρό λεξικό Πληροφορικής	105	3.800
Π Α Ι Χ Ν Ι Δ Ι Α			
ΕΒ-00-330	Diablo II: Ο μόνος επίσημος οδηγός στρατηγικής	223	4.900
F A N T A S Y			
ΕΒ-00-315	Το Δέντρο του Καλοκαιριού (Το Υφαντό της Φιόναβαρ-βιβλίο α')	425	5.200
ΕΒ-00-316	Η Περιπλανώμενη Φλόγα (Το Υφαντό της Φιόναβαρ-βιβλίο β')	371	5.200
Υπό έκδοση	Ο πιο Σκοτεινός Δρόμος (Το Υφαντό της Φιόναβαρ-βιβλίο γ')		
ΕΒ-00-275	Tigana (α' τόμος)	442	5.200
ΕΒ-00-276	Tigana (β' τόμος)	312	4.600
ΕΒ-00-284	Ένα τραγούδι για την Αρμπόν (α' τόμος)	312	4.600
ΕΒ-00-285	Ένα τραγούδι για την Αρμπόν (β' τόμος)	316	4.600
Μ Ε Τ Α Φ Υ Σ Ι Κ Η			
Υπό έκδοση	Τα κεκρυμμένα		
ΕΒ-00-295	Έχουν έρθει!	300	4.800
ΕΒ-00-287	Νοστράδαμος: Πορεία προς την Αποκάλυψη	580	4.900
ΕΒ-00-142	Εγκυκλοπαίδεια μυστικιστικών και παραφυσικών εμπειριών	930	11.900
S O F T W A R E			
ΔΒ-00-019	Η Ακρόπολη των Αθηνών (CD-ROM)		9.000
ΔΒ-00-021	Η μαγεία του σινεμά (CD-ROM)		9.000
ΔΒ-00-022	Τα ελληνικά νησιά (CD-ROM)		9.000
ΔΒ-00-023	Το ελληνικό μπάσκετ (CD-ROM)		12.000



ΔΩΡΕΑΝ ΑΠΟΣΤΟΛΗ για παραγγελίες άνω των 15.000 δρχ.
(ισχύει μόνο για παράδοση εντός Ελλάδας)

αγγελίες

SOFTWARE

ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ τα παλιά adventures: Gabriel Knight 1 & 2, Kyrandia 3, Torrin's Passage, Space Quest 6, King's Quest 7, Toonstruck και Larry 6. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γιώργος Παπαδάκης
Τηλέφωνο: 0945-643364

ΖΗΤΕΙΤΑΙ αυθεντικό το adventure game Reah. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γεώργιος Κούτης
Τηλέφωνο: 0937-902780, 9625322

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ παιχνίδια και προγράμματα για PC. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Πασχάλης Σκουρίδης
Τηλέφωνο: 0932-462013

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα αυθεντικά παιχνίδια για PC Tomb Raider III, Nuclear Strike και Pro Pilot, προς 6.000δρχ. το καθένα. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Εφη Μαρωνίτη
Τηλέφωνο: 0977-822010

ΠΩΛΕΙΤΑΙ το δημοφιλέστερο λειτουργικό Linux MANDRAKE 7.1 σε πλήρη έκδοση σε CD, μόνο 4.800δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γιώργος
Τηλέφωνο: 0945-085556

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ πάρα πολλά παιχνίδια για PC, όλων των ειδών. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γεράσιμος Δεληδάκης
Τηλέφωνο: 2011817
E-mail: devilstikman@yahoo.com

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα Starcraft και Civilization σε πολύ καλή τιμή. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Κων/νος Πυλούδης
Τηλέφωνο: (0553) 24013

Θέλετε να πουλήσετε, να αγοράσετε, να ανταλλάξετε ή ακόμα και να ...χαρίσετε κάποιο προϊόν; Τότε η στήλη "Αγγελίες" του "PC Master" είναι εδώ και περιμένει την επιστολή ή το e-mail σας! Μη διστάζετε λοιπόν: Συμπληρώστε το κουπόνι που υπάρχει στη διπλανή σελίδα του περιοδικού (αν μένετε στην επαρχία γράψτε οπωσδήποτε τον τηλεφωνικό κωδικό της περιοχής σας) και σίγουρα θα βρείτε κάποιο φίλο που να ενδιαφέρεται για την προσφορά σας. Οι αγγελίες που δημοσιεύονται θα πρέπει να αναφέρονται σε είδη πληροφορικής όπως software, games και hardware.
Καλές αγοραπωλησίες!
Προσοχή: Οι καταχωρίζοντες μικρές αγγελίες φέρουν στο ακέραιο την ευθύνη των κειμένων των αγγελιών τους. Το περιοδικό δεν έχει τη δυνατότητα να ελέγξει την ορθότητα των στοιχείων κάθε αγγελίας.

HARDWARE

ΖΗΤΕΙΤΑΙ κάρτα γραφικών 3DFx (Voodoo 1). Τιμή συζητήσιμη. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Ευάγγελος Οικονομόπουλος
Τηλέφωνο: 0945-728604
E-mail: badway@og.com

ΠΩΛΕΙΤΑΙ σκληρός δίσκος Quantum Fireball 4,3GB IDE. Δώρο το πρόγραμμα Partition Magic 5.0. Τιμή 20.000δρχ. Επίσης, πωλείται επεξεργαστής Celeron 433A προς 20.000δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Ηλίας
Τηλέφωνο: 0977-826502

ΠΩΛΕΙΤΑΙ subwoofer Yamaha YST-MSW10 25 Watt, ολοκαίνουριο, στο κουτί του, μόνο 12.000δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Αθανάσιος Παύλου
E-mail: pavlou@otenmet.gr

ΠΩΛΕΙΤΑΙ οθόνη 14'' Funai SVGA color, μαζί με φίλτρο Olympus 14'', μόνο 40.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Ονούφριος Τσαμόγλου
Τηλέφωνο: 0977-816063, (0552) 22603

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ Diamond Viper V330, SoundBlaster PCI 64, modem Micronet 56K v90 (internal), Quickshot X2 pad. Τιμή 30.000δρχ., συζητήσιμη. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γιώργος Γιαννακόπουλος
Τηλέφωνο: 5749886

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ Pentium 200 MMX, 64MB RAM, HDD 3,2GB, S3 Virge 4MB, 24x CD-ROM Teac, monitor 15'' Sony, modem 33.6bbs, 4 joysticks και 15 παιχνίδια. Τιμή 20.000δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Αλέξανδρος Κοτταρίφης
Τηλέφωνο: (0249) 56501

ΠΩΛΕΙΤΑΙ επεξεργαστής Intel Celeron 333MHz. Πωλείται μαζί με ή ξεχωριστά από το mainboard του. Τιμή συζητήσιμη. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γεώργιος Πλιάτσιος
Τηλέφωνο: (0461) 87575, 0972-1926696

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ Pentium 166 MMX, M/B DFI, 3D Blaster Voodoo Banshee 16MB, κάρτα ήχου 16bit, Midi AT, 32MB RAM. Τιμή συζητήσιμη. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Θανάσης Λαουρδέκης
Τηλέφωνο: 0946-748659

ΑΝΤΑΛΛΑΣΣΕΤΑΙ κουτί AT, Pentium 266MHz, 64MB RAM, Viper V330, CD-ROM 12x, mainboard Elite με mainboard και CPU για ATX κουτί. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Θωμάς Πανδής
Τηλέφωνο: (0662) 61173
E-mail: tomogr@yahoo.com

ΔΙΑΦΟΡΑ

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ κάρτες για το παιχνίδι Magic: The Gathering. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Πασχάλης Σκουρίδης
Τηλέφωνο: 0932-462013

ΠΩΛΕΙΤΑΙ PlayStation σε άριστη κατάσταση, με τσιπάκι, κάρτα μνήμης και 5 παιχνίδια. Τιμή 30.000δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Βασίλης Αντωνιάδης
Τηλέφωνο: 0937-478886
E-mail: billis_pao@hotmail.com

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Sega Game Gear με πολλά αξεσουάρ και κασέτες. Τιμή συζητήσιμη. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Θανάσης Λαουρδέκης
Τηλέφωνο: 0946-748659

PC

TOP TEN *Ψηφίστε* τα αγαπημένα σας παιχνίδια!

Τα τρία παιχνίδια που παίζω περισσότερο αυτόν τον καιρό, ανεξάρτητα από την ημερομηνία κυκλοφορίας τους, είναι τα ακόλουθα (κατά σειρά αξιολόγησης):

Το "PC Master" σας καλεί να διαμορφώσετε το TOP TEN των αγαπημένων σας παιχνιδιών, που θα δημοσιεύεται στην αντίστοιχη στήλη του περιοδικού. Περιμένουμε και τη δική σας συμμετοχή!

1. ....
2. ....
3. ....

ΟΝΟΜ/ΜΟ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΟΛΗ .... Τ.Κ. ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ .... ΗΛΙΚΙΑ ....

Προς: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΤΩΡΑ ΤΑ ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΣΑΣ ΛΕΙΠΟΥΝ!



ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ .... ΗΛΙΚΙΑ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΟΛΗ .... Τ.Κ. ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ .... ΤΗΛΕΦΩΝΟ ....

ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ .... ΥΠΟΓΡΑΦΗ ....

❑ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο.......... ❑ Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το/τα τεύχος/η.

ΕΠΙΘΥΜΩ να μου αποστείλετε το/τα τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

ΑΡΙΘ. ΤΕΥΧΟΥΣ	ΜΗΝΑΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΑΝΤΙΤΥΠΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ "PC MASTER" 1.700 δρχ. ΣΥΝΟΛΟ δρχ..........

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση: PC MASTER/Τμήμα Κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο. **ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ: 1 ΕΩΣ 90**

ΔΕΛΤΙΟ ΚΑΤΑΧΩΡΙΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Το περιοδικό "PC Master" σας δίνει τώρα τη δυνατότητα να καταχωρίσετε την αγγελία σας στην ειδική στήλη αγγελιών αναγνωστών.

Γράψτε την αγγελία σας στον πίνακα που ακολουθεί με ευανάγνωστα γράμματα (μέχρι 15 λέξεις). Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Μεταξύ δύο λέξεων αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά (μικρά γράμματα), χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Στείλτε την αγγελία σας **μέσω fax στη γραμμή 9216847 ή ταχυδρομήστε την στη διεύθυνση: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Στήλη Αγγελιών"**. Οι αγγελίες ιδιωτών δημοσιεύονται με σειρά προτεραιότητας και στην παρούσα φάση δωρεάν. Σημειώστε με x το τετράγωνο κατηγορίας στην οποία επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

❑ Hardware ❑ Software ❑ Διάφορα

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΟΛΗ .... Τ.Κ. ....

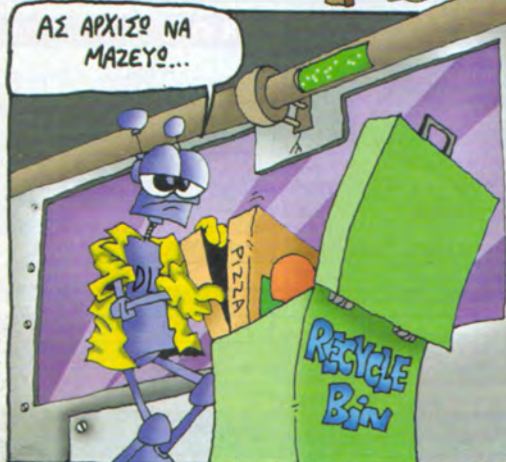
ΗΛΙΚΙΑ .... ΤΗΛ. .... E-MAIL ADDRESS ....

ΛΑΛΗΜΕΝΑ ΚΥΚΛΩΜΑΤΑ

ΤΟΥ Π. ΛΥΡΗ
markador@mailcity.com



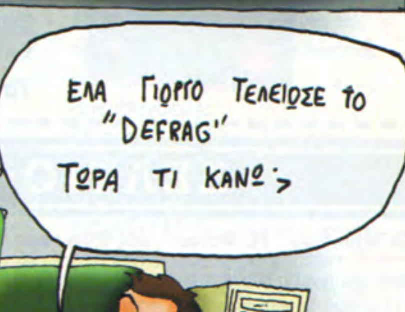
















e-Learning

Η παρούσα κατάσταση και οι μελλοντικές εξελίξεις του e-Learning στην ελληνική και διεθνή αγορά.

Αφιέρωμα

Ελληνικά sites που ειδικεύονται σε on-line δημοπρασίες.

Συγκριτικό

Παρουσιάζουμε και αναλύουμε τις on-line υπηρεσίες που προσφέρουν οι ελληνικές χρηματιστηριακές εταιρείες.

Extra Ενθετο

Πλοηγός για το ελληνικό Internet.

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ: ΚΕΡΔΙΣΤΕ 5 ALTEC PENTIUM III/800MHz

COMPUTER ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

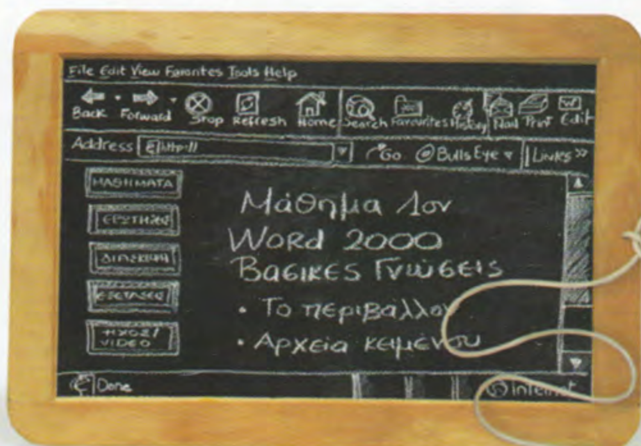
ΤΕΥΧΟΣ 195 ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ 2000 1.500 ΔΡΧ.

ΤΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ PERSONAL COMPUTING

e-learning

Μάθε, παιδί μου, e-γράμματα!





- ΕΙΔΗ & ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ
- ΔΙΕΘΝΗΣ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ
- E-LEARNING ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ
- ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ

- ΑΦΙΕΡΩΜΑ ON-LINE ΔΗΜΟΠΡΑΣΙΕΣ
- ΣΥΓΚΡΙΤΙΚΟ ΥΠΗΡΕΣΙΩΝ ON-LINE ΧΡΗΜΑΤΙΣΤΗΡΙΑΚΕΣ ΣΥΝΑΛΛΑΓΕΣ

ΔΟΚΙΜΕΣ

- 11 DVD-ROM DRIVES
- 18 ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ INKJET
- AMD ATHLON THUNDERBIRD & DURON PCs

ΜΕΓΑΛΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

Κερδίστε 5 PENTIUM III στα 800MHz

ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ ALTEC

ΔΩΡΟ!

LOTUS SMARTSUITE 97
TURBOCAD 2D 6.5

ΠΛΗΡΕΙΣ ΕΚΔΟΣΕΙΣ



Ασύγκριτα καλύτερο & ανανεωμένο!

Cosmodata
COMPUTERS & PERIPHERALS



COMPAQ
Presario 100
AMD K6 533MHz 3D
12,1" Color Display
64MB RAM up to 128MB
5GB HDD-Windows 98
V-90 Fax/Modem 56K
CDR 24x Standard/USB Exit

347.000
ή **41.000** x 12 μήνες*



TOSHIBA
Satellite 1670 CDS
Intel Celeron Processor 550MHz
32MB RAM/4,3GB Hard Disk Drive
24x CD-ROM Drive/12,1" DSTN Color Display
2MB Video RAM
Fax/Modem 56K V-90
Full Multimedia/Speakers & Microphone

349.000
ή **46.500** x 12 μήνες





MITAC
Minote
Intel Pentium III Processor 600MHz
14" TFT Color Display
64MB RAM up to 160MB/8MB VGA Adapter
6GB HDD/Fax/Modem 56K/Full Multimedia
DVD 6x Standard
ΔΩΡΟ: Δερμάτινη τσάντα μεταφοράς

795.000
ή **89.000** x 12 μήνες





EXPERT Professional
Intel Pentium III Processor 700MHz FCPGA
Motherboard με VIA APOLLO
64MB RAM up to 1GB/8/13GB HDD UDMA66
52x CD-ROM Drive/8MB AGP με επιταχυντή 3D
17" (1.280x1.024) Color Monitor/128bit Sound Card
1,44FDD/56K Fax/Modem/Keyboard & Mouse

297.000
ή **37.500** x 12 μήνες





EXPERT Plus
Intel Celeron Processor 600MHz
Butterfly ZX Motherboard up to Pentium III Processor
32MB RAM up to 512MB/10,2GB Hard Disk Drive
40x CD-ROM Drive/8MB/AGP SVGA Card
Monitror 15" (1.600x1.280)/56K V-90 Fax/Modem
1,44FDD/Sound Card/Keyboard & Mouse

199.000
ή **24.500** x 12 μήνες





EXPERT Professional II
Intel Celeron Processor 667MHz FCPGA
Motherboard BX up to Pentium III
64MB RAM up to 512MB/13GB Hard Disk Drive
52x CD-ROM Drive/8MB AGP SVGA Card
Monitor 15" (1.600x1.280) 56K V-90 Fax/Modem
1,44FDD/Sound Card/Keyboard & Mouse

229.000
ή **28.000** x 12 μήνες





Cosmodata
COMPUTERS & PERIPHERALS

ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 27
ΤΗΛ.: 38.15.931, FAX: 38.15.905
ΛΕΝΟΡΜΑΝ 243
ΤΗΛ.: 51.53.388, FAX: 51.53.028
ΤΩΡΑ ΝΕΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΣΤΗ ΓΛΥΦΑΔΑ
• Α. ΠΑΠΑΝΔΡΕΟΥ 2-4
ΤΗΛ.: 89.86.321-3



ΩΡΑΡΙΟ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ:
ΔΕΥΤΕΡΑ, ΤΕΤΑΡΤΗ: 9:00 - 17:00, ΤΡΙΤΗ, ΠΕΜΠΤΗ, ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ: 9:00 - 20:00, ΣΑΒΒΑΤΟ: 9:00 - 15:00
ΟΙ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΙΣΧΥΟΥΝ ΜΕΧΡΙ ΕΞΑΝΤΛΗΣΕΩΣ ΤΩΝ ΑΠΟΘΕΜΑΤΩΝ - ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΦΠΑ 18%
ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΚΑΙ ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΤΟΥ ΚΑΤΑΛΟΓΟΥ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΑΛΛΑΞΟΥΝ ΧΩΡΙΣ ΚΑΜΙΑ ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ - Η COSMODATA ΔΕΝ ΕΥΘΥΝΕΤΑΙ ΓΙΑ ΤΥΧΟΝ ΤΥΠΟΓΡΑΦΙΚΑ ΛΑΘΗ